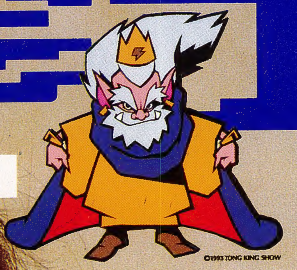
1993年6月2日第三種郵便物認可
1994年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第2巻　第4号　通巻15号

1か月のゲームがすべてわかるオールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

電撃王
DENGEKI-OH

4月号 1994
特別定価 580yen





全機種完全制覇

98・TOWNS
- ◆サムライスピリッツ
- ◆シムファーム
- ◆ファーストクィーン IV
- ◆スーパーリアル麻雀P IV
- ◆河原崎家の一族
- ◆マイホーム ドリーム
- ◆餓狼伝説SPECIAL

SFC
- ◆ファイナルファンタジー VI
- ◆フォーチュン・クエスト
- ◆スーパーボンバーマン2
- ◆マッスルボマー
- ◆機動警察パトレイバー
- ◆スラムダンク

PC-ENGINE
- ◆プリンセス・ミネルバ
- ◆餓狼伝説2
- ◆女神天国
- ◆ワールドヒーローズ2
- ◆ドラゴンナイト III
- ◆誕生～Debut～

MD
- ◆ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ◆バーチャレーシング
- ◆ベアナックル III
- ◆モンスターワールド IV
- ◆ダイナマイト ヘッディー

NEO GEO
- ◆ファイターズヒストリーダイナマイト
- ◆ワールドヒーローズJET

全機種網羅 新作ゲーム
発売予定リスト

速報
AOU1994
出展作報告

好評連載
東京SHADOW

「ぷよぷよ」全機種
完全制覇の軌跡

発売直前全角度チェック!!
全ソフト完全リスト付き
3DOは買いか？待ちか？
3DO社長トリップ・ホーキンス独占インタビュー

水野良が語る新構想&パソコン版開発速報
特集クリスタニア新シリーズ発動
宝谷幸稔 描き下ろし原画掲載!!


ガスト
発売記念キャンペーン
ユーザー登録された方、先着2,000名様に
「アレス王の物語」特製テレホンカードをプレゼント！！
イラスト：叶　精作

キャラクターが彩る壮大なストーリー

アレスは16歳の朝、自分がヴェスパニアの皇子であることを知ります。そしてヴェスパニアを再興するため、北へ旅立ちます。壮大なストーリーはここから始まります。数々の出来事、多くの戦いを超えて成長するアレス。物語を完結させるのは・・・あなたです。

大いなる物語(ストーリー)がいまここに——。

RPG初、60名以上の大パーティー

主人公アレスを中心に集まる英雄たち・・・その数は最大64名。多彩な個性とそれぞれに違ったパラメーターを持ち、戦闘によって成長するキャラクターをどのように育てるかはあなた次第。また、強力な騎士軍団や魔術師の軍団を作ることも可能な自由度の高いシステムです。



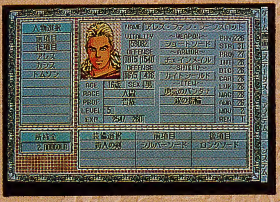
150名以上の個性豊かなキャラクターたち

主人公のアレス、ハーフエルフのキニーヌ、幼なじみのカシスとトムソン・・・。アレスは、次々起こるイベントで、仲間となる大勢のキャラクターと出会います。それぞれに個性の違うキャラクターは、職業や戦闘時の活躍の違いにより、その変化も千差万別。味方だけでなく、敵のキャラクターも多彩。全てが壮大なストーリーの中で変化していくのです。あなたがこのゲームを終えたとき、きっともう一度最初からこのゲームに挑戦したくなるでしょう。



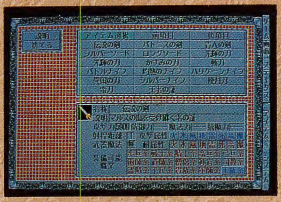
キャラクターが織りなすストーリーの変化

ストーリーはキャラクターによって次々と変化していきます。あなたのミスは貴重なキャラクターを失うことになります。そしてそれはまた幾多のストーリーの一つを経験することにもなります。数十万字を超えるメッセージ、会話データによるストーリーは、あなたをこの世界の中へ誘います。



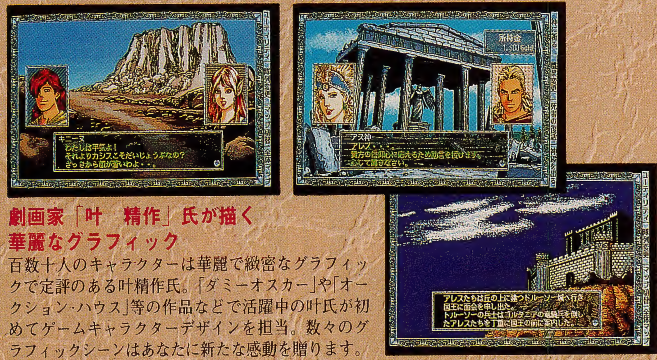
キャラクターの職業により変化するパラメーター

騎士、戦士、魔術師、神官、魔導師・・・それぞれの職業によりキャラクターの能力は変化します。数多くのパラメーターは戦闘でのレベルアップやアイテムによって複雑な変化をします。



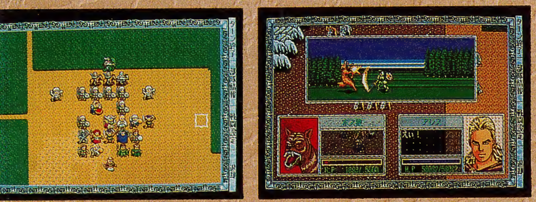
300種類以上のアイテム、72種類の魔法

戦い方は千差万別。300種類以上の武器や防具、アイテムを駆使し、それぞれのキャラクターに装備させ戦います。また魔法も72種類あり、おぼえた魔法は職業（クラス）が変わっても使えます。



劇画家「叶　精作」氏が描く華麗なグラフィック

百数十人のキャラクターは華麗で緻密なグラフィックで定評のある叶精作氏。「ダミーオスカー」や「オークション・ハウス」等の作品などで活躍中の叶氏が初めてゲームキャラクターデザインを担当。数々のグラフィックシーンはあなたに新たな感動を贈ります。



最大100名以上の常識破りの戦闘シーン

剣と魔法、槍や弓・・・色々な武器を組み合わせての戦闘は、互いに攻撃しあうターン方式。臨場感あるサウンドエフェクトとグラフィックで、手に汗握る戦闘シーンをお楽しみください。

新世代RPG第1弾「イリュージョン・ワールド」シリーズ

アレス王の物語

The Story of King Aress

—— エレネス戦記 ——

原作：鷹島　晶　　キャラクターデザイン：叶　精作　　アートワーク：トム・グラフィック

■PC-9800シリーズ（VM以降）、PC-9821シリーズ、PC-286/386/486シリーズ対応
■3.5"-2HD、5"-2HD（各7枚組）■FM音源対応/HDD専用
●要MS-DOS Ver.3.3以降●要バスマウス●要アナログディスプレイ

3月18日発売　　¥12,800

※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。※表示価格に消費税は含まれていません。

株式会社ガスト

gust［gʌst］n.一陣の風,突風;（感情の）激発
三省堂デイリーコンサイス英和辞典

〒380 長野市南石堂町1293
ユーザーサポート：0262-24-7300（祝・祭日を除く月〜金 9:00〜17:00）

●通信販売をご希望の方は、住所·氏名·郵便番号·商品名·機種名·メディア名を記入の上、消費税3%をプラスして現金書留にてお送りください（送料無料）。

お待たせしました。

超美麗ゲーム
PC-9801版完成！絶賛発売中！

超美麗なグラフィックにぴったりマッチしたサウンド、洗練されたストーリー。この自信作をあなたの98でお楽しみください。



●写真はPC-9821の画面写真です。



ファンタジーアドベンチャーゲーム
ザ・レジェンド・オブ・キランディア

PC-9801
UV・VX以上 ハードディスク版・CD-ROM版
¥9,800(税別)

PC-9821版(MULTiおよびAシリーズ)・
FM-TOWNS版 好評発売中！

F A N T A S Y R O L E -

マイトアンドマジック
クラウズ オブ ジーン



君は、ワールド オブ
COX+DOXで無



絶賛発売中
PC-9821シリーズ
MULTiおよびAシリーズ
PC-9801シリーズ
UX・VX以上
FM TOWNS CD-ROM
¥12,800(税別)

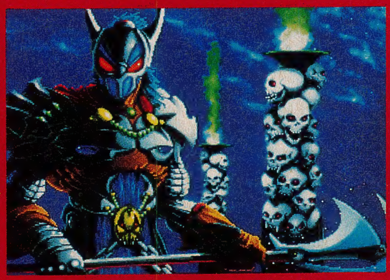


STARCRAFT 株式会社 スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3988

Woody Park BBS（パソコン通信）
ゲームに関する質問コーナーもあります。

- アクセス番号
  - ライン1 0493-56-5687 2400/9600bps.
  - ライン2 0493-56-6450 1200/2400bps.
- プロトコル N81XN/MNP5/V.42bis.
- 会費無料 オンラインサインアップ





クラウズオブジーン（以下COX）＋ダークサイドオブジーン（以下DOX）でワールドオブジーンがプレイできるメディアの種類は以下のようになります。

COX	DOX
PC-9801 FD版	PC-9801 HD版
PC-9801 HD版	
PC-9821 HD版	PC-9821 HD版
PC-9821 CD-ROM版	PC-9821 CD-ROM版

※ただしPC-9821の場合MULTiおよびAシリーズのみとなります。
※COX、DOXともにCD-ROM版の場合のみ、ワールドオブジーンのCD-ROMプレイ可です。



絶賛発売中
PC-9821シリーズ
MULTiおよびAシリーズ
PC-9801版・FM-TOWNS版も近日発売予定。
¥12,800（税別）

ご注意

COXの9801版と9821版のセーブデータには互換性があります。ですからこの場合、バージョンアップによりゲームの続きをお楽しみいただくことができます。
DOXの場合も同じです。
しかし、COXの9801版とDOXの9821版を合体させてワールドオブジーンをプレイすることはできません。もちろん、COXの9821版とDOXの9801版についても同様です。
一部の方にCOXの9801版とDOXの9821版を合体させてワールドオブジーンをプレイすることができるとお伝えしてしまいましたが、それは誤りですので、お詫びするとともに訂正させていただきます。

COXを9801のFD版でプレイされた方へ

ゲームの容量・質の面から、ワールドオブジーンはFD版ではプレイできません。DOXをプレイされる場合、ハードディスクが必要になります。開発段階で鋭意努力しましたが、物理的に限界でしたのでこのようになりました。どうかご理解くださいますようよろしくお願い申し上げます。



The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
いつか、あいつと闘う時がくる。
KING OF THE FIGHTERS
りゅうこのけん2
©SNK 1994
龍虎の拳2
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」3月18日発売予定
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110〔月～金曜日(祝日除く)14～19時〕※電話番号はお間違えなく。



[表紙 MODEL]
篠原涼子
インタビューは90ページに

電撃王 4 CONTENTS

1か月のゲームがすべてわかる
オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

4月号
1994 APRIL VOL.15

COVER
AD／朝倉哲也
LOGO DESIGN／高木和雄
PHOTO／弘瀬秀樹
HAIR&MAKE／下端吉範
STYLING／奥田ひろ子



全ハードの最新ゲーム情報を完全網羅!!

掲載全ゲームインデックスは次のページ➡

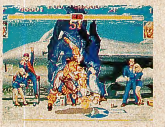
電撃王 掲載 全ゲームインデックス

DENGEKI-OH GAME INDEX

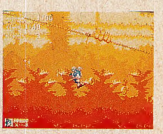
今月から、3月8日から4月7日までの各機種ゲームデータを、このゲームインデックスに収録。表の中の赤い文字は、今月号の『電撃王』に掲載されていますので、下の目次を参考にして、ゲームの内容をよく読んでみよう!!


PC9801


SFC


ARCADE


FM-TOWNS


MD


PCエンジン


X68000


3DO

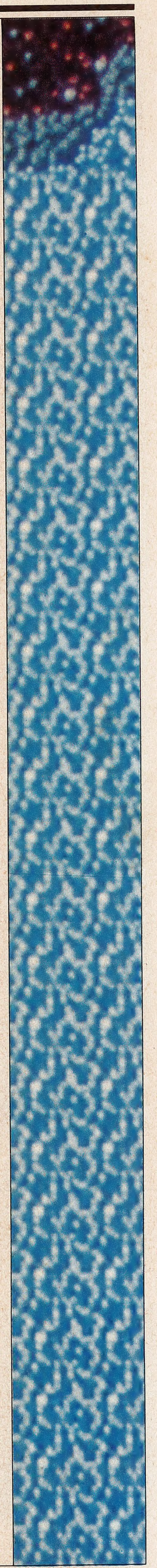
●PC9801/パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3/9(水)	ミラージュ2 トリーニートローンの大冒険	ディスカバリー	8.800	RPG⑱
3/10(木)	★Marion	メイビーソフト	7.800	SLG⑱
	レヴァリィ～いざないの魔水晶～	ライトスタッフ	12.800	RPG
3/11(金)	★アローン イン ザ ダーク	アローマイクロテックス	12.800	AVG
	空軍大戦略	システムソフト	10.800	SLG
	スカーミッシュ	アイル	9.800	RPG
	★スチーム・ハーツ	戯画	9.800	STG⑱
	チェック シックス2	ペガサス・ジャパン	9.800	SLG
	VIPER-V10	ソニア	7.800	AVG⑱
	LIKE	アンジェ	5.800	AVG⑱
3/18(金)	英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女～	日本ファルコム	12.800	RPG
	幻世喜譚	コンパイル	8.800	RPG
	ポゼッショナー	クィーンソフト	7.800	AVG⑱
3/18(予)	★アレス王の物語 ～エレネス戦記～	ガスト	12.800	RPG
3/25(金)	★淫獣学園 La☆Blue Girl	DEZ SOFT NETWORK	8.800	AVG⑱
	斬Ⅲ～天運我にあり～ｼﾅﾘｵ・ｺﾚｸｼｮﾝ～	日本テレネット(ｳﾙﾌﾁｰﾑ)	5.800	SLG
	★シムファーム	イマジニア	9.800	SLG
	パチンコ天使	メビオソフトウェア	予)8.800	TBL
	★マイホーム・ドリーム	ビクターエンタテインメント	12.800	SLG
	★闇の陵線	イリュージョン	7.800	AVG⑱
	リバーサー・氷結都市 TOKYO	ビクターエンタテインメント	9.800	SLG
3/28(月)	★誰も知らない・・・	XYZ	予)7.800	AVG⑱
3/30(水)	★B-Field!	ブラザー工業タケル事務局	込)3.900	ETC
3/31(木)	お姉さんのタロット占星術	ブラザー工業タケル事務局	込)2.900	ETC
	現代大戦略EXﾏｯﾌﾟｴｸｽﾃﾝｼｮﾝvol.4.5	ブラザー工業タケル事務局	2.000	SLG
3月末	★エルドミニオン	日本クラリービジネス	12.800	SLG
3月予定	ｱﾀﾞﾙﾄｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄ イヤラシックパーク	Lucifer Soft	7.800	AVG⑱
	コンサート	アーヴァリオ	価格未定	AVG⑱
	★スレイヤーズ	バンプレスト	12.800	RPG
	壮陽佳肴	スタジオみるく	6.800	AVG⑱
	★パンドラの森	フォア・ナイン	8.800	AVG
	ファルアディア	きんぷくりん	9.700	RPG
	リビドー7	リビドー	8.800	AVG⑱
4/2(土)	★ノーザンヴァース	光栄	9.800	S・RPG

●FM-TOWNS/パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3/10(木)	プレジャー	ジャニス	3.900	ETC
	レジェンド・オブ・バロア～豪勇の伝説～	ビング	12.800	RPG
3/11(金)	マリオネット・マインド	スタジオみるく	6.800	AVG⑱
3/18(金)	ぷよぷよ	CSK総合研究所	7.800	PZL
3月上旬	TOUCH THE MUSIC BY CASIOPEA	富士通	6.800	ETC
3月中旬	ランスⅣ -教団の遺産-	アリスソフト	7.500	RPG⑱
	レミングス2	富士通	7.800	PZL
3月下旬	DEMON CITY	カクテル・ソフト	7.800	AVG⑱
3月予定	斬Ⅲ～天運我にあり～タウンズスペシャル	日本テレネット(ｳﾙﾌﾁｰﾑ)	12.800	SLG
	緋王伝Ⅱ	日本テレネット(ｳﾙﾌﾁｰﾑ)	12.800	SLG
	リビドー7	リビドー	8.800	AVG⑱

※パソコン系ゲームのジャンルの後にある⑱は18禁のゲームを示しています。



PC9821/パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3/10(木)	シャムハト～The Holy Circlet～	データウエスト	12,800	AVG
3/11(金)	F117A ナイトホーク	マイクロプローズジャパン	12,800	SLG

X68000/パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3/12(土)	★ ジオグラフシール	EXACT	9,800	ACT
3/25(金)	VIPER-V8 twin turbo	ソニア	6,800	AVG⑱
3/30(水)	B-Field!	ブラザー工業タケル事務局	込)3,900	ETC
3/31(木)	レッスルエンジェルス2	ブラザー工業タケル事務局	価格未定	TBL
3月上旬	あすか120% BURNING Fest	ファミリーソフト	9,800	ACT
3月予定	ぷよぷよ	エス・ピー・エス	価格未定	PZL

その他/パソコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3/10(木)	プレジャー(M)	ジャニス	3,900	ETC
	プレジャー(W)	ジャニス	3,900	ETC
3/11(金)	パシフィックストライク(I)	EAビクター	7,800	SLG
	パシフィックストライクスピーチパック(I)	EAビクター	3,900	ETC
3/18	シャドウキャスター(D)	EAビクター	12,800	RPG
3/18(金)	ウィング・コマンダー プライベティア(D)	EAビクター	12,800	SLG
	三國志IV(D)	光栄	14,800	SLG
	ストライクコマンダー(D)	EAビクター	12,800	SLG
	提督の決断II(D)	光栄	14,800	SLG
3月予定	マスター・オブ・モンスターズFINAL(D)	システムソフト	9,800	SLG

3DO

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3/20(日)	★ バーチャル・ホラー ～呪われた館～	EAビクター	8,800	ACT
3月予定	★ ウルトラマン パワード	BANDAI	8,800	ACT
	★ チキチキマシン猛レース	Futurae Pirates	8,800	AVG
	★ ファイアボール	日本データワークス/Panasonic	7,800	TBL
	★ ペブルビーチの波濤	T&E SOFT/Panasonic	9,800	SPG
	★ 山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件	パックインビデオ/Panasonic	12,800	AVG
	★ ライフステージ	マイクロキャビン/Panasonic	8,800	SLG

SUPER FAMICOM/スーパーファミコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
3/11(金)	ギャラクシーロボ	イマジニア	9,800	B	S・RPG
	斬IIIスピリッツ	日本テレネット/ウルフ・チーム	12,800	B	SLG
	★ 実況 パワフルプロ野球'94	コナミ	9,000	B	SPG
	すごいへべれけ	サンソフト	8,900	T	ACT
	リーサルエンフォーサーズ(銃同梱)	コナミ	9,800		STG
3/18(金)	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	カプコン	12,800	B・M	RPG
	あさめしまえにゃんこ	ザムス・バンプレスト	8,800	P・M	ETC
	イデアの日	ショウエイシステム	9,700	B	RPG
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト	パック・イン・ビデオ	8,900	P	ETC
	きんぎょ注意報! とびだせ!ゲーム学園	ジャレコ	9,800	T	ETC
	Jリーグ・スーパー・サッカー	ハドソン	9,500	B・T	SPG
	真・女神転生II	アトラス	9,990	B	RPG
	スーパー人生ゲーム	タカラ	9,800	B・T	ETC
	スーパーナグザットオープン ゴルフで勝負だどらぼっちゃん	ナグザット	9,500	B・T	SPG
3/18(金)	ソニックブラストマンII	タイトー	9,500		ACT
	独立戦争 Liberty or Death	光栄	11,800	B	SLG
3/19(土)	スーパーメトロイド	任天堂	9,800	B	ACT
3/25(金)	あらいぐまラスカル	メサイヤ	8,900		PZG
	剣勇伝説 YAIBA	バンプレスト	9,800	B	A・RPG
	★ ザ ブルークリスタルロッド	ナムコ	9,800	B	AVG
	スーパートロールアイランド 幸せをあげる	ケムコ	8,900		ACT
	スーパーホッケー'94	ヨネザワPR21	8,900	P・T	SPG
	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	9,800		ETC
	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	9,800	B・M	S・RPG
	★ スペースインベーダー ザ・オリジナルゲーム	タイトー	4,980		STG
	スペースエース	イマジニア	9,800		ACT
	チャンピオンズ ワールドクラス サッカー	アクレイムジャパン	8,900	P	SPG
	南国少年パプワくん	エニックス	8,800	P	ACT
3/30(水)	真・麻雀	コナミ	9,000	B	ETC
3月中旬	サイドポケット	データイースト	8,500		ETC
	ダービージョッキー 騎手王への道	アスミック	予)9,800	B	SLG
3月下旬	アンドレ・アガシ テニス	日本物産	8,800		SPG
	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	9,700	B	SPG
	けろけろけろっぴの冒険日記 眠れる森のけろりーぬ	キャラクターソフト	6,980	P	RPG
	シャドウラン	データイースト	9,800	B	A・RPG
	スーパー囲碁 碁王	ナグザット	14,800		ETC
	スーパー五目ならべ 連珠	ナグザット	8,800		ETC
	ピンクパンサー	アルトロン	9,500		ACT
	メルファンドストーリーズ	アスキー	9,800		ACT
3月予定	SDガンダムGX	バンダイ	予)9,800	B	SLG
	機動戦士Vガンダム	バンダイ	予)9,800		ACT
	ロックマンズ サッカー	カプコン	9,000		SPG
4/1(金)	スーパー インディ チャンプ(仮)	FORUM	予)9,200	B	RCG
4/2(土)	★ ファイナルファンタジーVI	スクウェア	11,400	B	RPG

MEGA DRIVE/メガドライブ

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
3/11(予)	クレヨンしんちゃん～嵐を呼ぶ園児～	マーバ	8,800	ROM	ACT
3/18(金)	F1サーカスCD	日本物産	8,800	CD	RACE
	ゲームのかんづめ Vol.1	セガ	3,980	CD	ETC
	ゲームのかんづめ Vol.2	セガ	3,980	CD	ETC
	バンパイアキラー	コナミ	7,800	ROM	ACT
	★ ベア・ナックルIII	セガ	7,800	ROM	ACT
3/25(金)	WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	8,900	ROM	SPG
	★ ウィング・コマンダー	セガ	7,800	CD	SLG
	AX-101	セガ		CD	VIC
	タイムドミネーター	ビック東海	7,800	ROM	ACT
	ダンジョン・マスターII スカルキープ	ビクターエンタテインメント	8,800	CD	RPG
	★ V・V	テンゲン	7,800	ROM	STG
	ポップンランド	シュールドウェーブ	7,800	CD	ACT
3月下旬	キャプテンラング	データイースト	価格未定	ROM	ACT
	ドラゴンボールZ(仮)	バンダイ	価格未定	ROM	ACT
3月予定	★ V.R.(バーチャレーシング)	セガ	予)9,800	ROM	RACE
	ハイムドール	ビクターエンタテインメント	8,800	CD	RPG
4/1(金)	★ タントアール	セガ	7,800	ROM	PZG
	ぽっぷるメイル	セガ	予)7,800	CD	ACT
	★ モンスターワールドIV	セガ	8,800	ROM	A・AVG

PC ENGINE/PCエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
3/12(土)	アーケードカードDUO	NEC HE	12,800	----	---
	アーケードカードPRO	NEC HE	17,800	----	---
	★ 餓狼伝説2	ハドソン	6,900	S+A	ACT
3/25(金)	CALIII・完結編	NECアベニュー	7,800	SCD	AVG
	★ プリンセスミネルバ	リバーヒルソフト	7,800	SCD	RPG
3/26(土)	龍虎の拳	ハドソン	6,900	S+A	ACT
3/30	モンスターメーカー ～闇の竜騎士～	NECアベニュー	7,800	SCD	RPG
3/30(水)	フレイCD ～サーク外伝～	マイクロキャビン	6,800	SCD	ACT
3月上旬	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	8,400	SCD	RPG

パソコン

NEC、PC-9800シリーズに新機種投入

より安く、高性能になった新98MULTiが登場、B5ファイルサイズの98NOTEなども

1月26日、NECは98シリーズのパソコン本体・周辺機器の新機種を発表した。今回の発表のメインはCD-ROMドライブ一体型の「98MULTi」2機種5モデル。各社から発表されるマルチメディア指向のマシンに性能・価格で対抗する機種となる。このほかにも、98ノートやCD-ROMドライブの新機種が登場した。

98MULTi

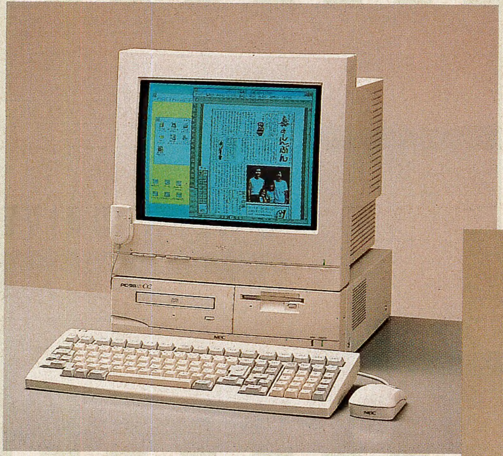
今回発表されたのは、「PC-9821Ce2」3モデルと「同Cs2」2モデル。PC-9821の型版の慣例どおり、機種名に小文字のeがついたCe2がエントリー版(CPUが486SX25MHz)、sがついたCs2が高性能モデル(同33MHz)という位置付けだ。

両機種とも、これまでの98MULTiシリーズの特徴を継承、640×480ドット・256色の表示モードを持ち、PCM対応の音源を内蔵している。つまり、これまでの98MULTiと同様に9821A/C専用ソフトを動作させることが可能だ。もちろん、内蔵のCD-ROMドライブのほか、ディスプレイ、MS-DOS、マウス、マイクが添付され、フルセットとして販売される(HDモデルではさらにMS-Windowsも付属する)ことも従来どおりだ。

その一方で、細部では改良点・変更点も多い。2機種ともCD-ROMドライブが現在標準的な性能とされる倍速タイプのものに変更され、さらにフォトCDにも対応した。拡張スロット数も3スロットに増えている。(9821Aシリーズにある32ビットバスは持っていない)。内蔵HDは、ノート用のものを流用するスタイルから、専用のIDEタイプのものに変更になった。外部SCSI端子や外付けFDD用インターフェースはなくなり、さらに残念ながらODPによるCPU機能の強化は行えない。内蔵メモリは5.6MB(FDDモデルのみ1.6MB)で、これに加えて最大32MBまで増設が可能になった。また、ソフト体験版CDが新たに添付される。

さらに、Cs2のみの特徴として、ウィンドウアクセラレータボードが内蔵になった。これにより、640×480ドットでは1677万色の表示が可能になり、最大解像度は1024×768ドット・256色まで拡張されている。付属ディスプレイも、従来の98MULTiに付属していたのとは違うタイプのものになっている。

よりいっそう安価・高性能になった新98MULTiシリーズは、適当な価格で9801・9821用の全ソフトを動作させることができる、ゲーマー待望のマシンであるといえる。これから98を買おうとする人は注目必至だろう。





▲Cs2はHD搭載モデル(170・340MB)のみ。高解像度に対応するため、ディスプレイの外見が従来とは異なっているのに注目。価格はHD容量により、428,000円〜468,000円。最上位機種でも従来のHD内蔵モデルよりも安価だ。

▶Ce2は、3.5インチFDD2台内蔵・170MBのHD+FDD1台・同容量のHD+FDD2台の3モデルが提供される。FDDやHDは、あとから増設することも可能だ。FDDモデルの価格298,000円は、これまでより8万円安い。

イベント

バンタン電脳情報学院の卒業修了制作展開かれる

多彩な専攻が一同に会し、プログラム実演や演奏などの形で日頃の成果をたがいに披露

「バンタン電脳情報学院」は東京の恵比寿にある、コンピュータ系の専門学校だ。同校は、2月11日から13日まで、基礎科・本科(1年生と2年生に相当)の卒業修了制作展を開催し、父兄やこの春からの入学希望者などに、1年間の学習成果を発表した。



◀中央手前でプレイされているのが対戦サッカー。このほかにも多数のゲームが展示・実演されていた。

プログラム基礎科・本科では、自作のゲームが発表された。なかでも、本科の卒業生と基礎科生が作った、2台の「インディゴ(任天堂の「プロジェクト・リアリティ」の原型になるとも噂される、高級グラフィックマシン)」を使い、キーボードとマウスで6人が同時プレイできる3D対戦サッカーが注目を集めていた。この制作者の卒業生は、斬新な作風で知られるパソコンSLGメーカーへの就職を決めたとのこと。

このほか、CG本科ではMacを使ったオリジナルCD-ROMの企画とパッケージデザインの展示が、サウンド本科は最終日にライブ演奏や、プロ級の規模の機材を使ったデジタル演奏のデモが行われた。93年新設の学科は、1年生の修了発表だったが、CG&マルチメディア基礎科のMacによる動画CG、キャラクターデザイン基礎科のオリジナルの小説本やTRPGの双方とも、これからが楽しみな作品が展示されていた。

なお、同校では3月31日まで、94年度最終期の入学願書を受け付け中だ。ただし、定員数に達したコースは締め切りになるので、詳しくは同校まで電話で問い合わせのこと。(問い合わせ先:フリーダイヤル0120(51)0505 バンタン電脳情報学院入学事務局)

98NOTE LIGHT

98NOTE LIGHTシリーズの３代目となる「PC-9801NL/R」は、98NOTEシリーズ初のB5ファイルサイズマシン。重さ1.7kgの本体内に120MBのハードディスクを内蔵し、内蔵バッテリで最大５時間の連続使用が可能。持ち運びができるパソコン運用を可能にしている。

CPUは486SX(j)の16MHz、メモリは標準で3.6MB(最大11.6MBまで拡張可能)。内蔵HDにFDD・HDに加え、国際標準のPCMCIA2.0仕様に準拠したスロットが用意されている。カードモデムや、メモリカードを利用した外部とのデータ交換が可能だ。

ゲームユースには向かないが、いつでも98を側に置きたい人にはお勧めできる仕様だ。



▲サブノートサイズとまではいかないが、従来の98ノートシリーズよりもずっと持ち運びが楽で、しかも性能・ソフトも充実。このマシンを待っていた人は多いだろう。価格は組込済みソフト・付属FDD込みで328,000円だ。

は、MS-DOS5.0Aに加え、ワープロソフト「一太郎Ver.5と表計算ソフト「1-2-3R2.4J」がインストール済み。これらのソフトの定価を合計すると10万円以上になる。

軽量化のため、FDDは外付けタイプ。また、

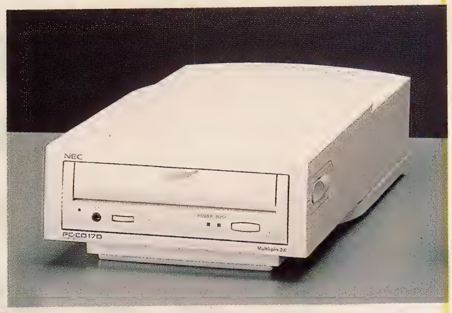
98NOTE

PC-9801NS/Aは、33MHz動作の486SXを載せた高速動作の98NOTE。これまで、この速度で動作する機種にはPC-9821Neがあったが、これは480ライン表示対応の機種。NS/Aは「9821の付加機能は不要だから、より高速なノートマシンが欲しい」というニーズに応えたものだ。CPU速度だけでなく、表示回路の改良により、従来の倍以上の速度での処理が可能になっている。さらに高速化するために、内部50MHz動作の486DX2 CPUを載せたアップグレードボードを利用することもできる。これらの強化にもかかわらず、価格は従来機「NS/R」の８割〜９割程度だ。



CD-ROM

本体に合わせて、国内で始めて10万円を切る標準価格の３倍速CD-ROMドライブ「PC-CD170」が発表された。来年２月末までの期間限定で、CD-ROM辞書『三省堂辞書ステーション』など４枚のCD-ROMソフトとのセット「PC-CD170S」も販売される。



▲CD-ROMのロードは、MacやIBM-PCで標準的なカートリッジ方式を採用。本体との接続にはSCSIインターフェースが必要になる。価格は「PC-CD170」が98,000円、「同S」が128,000円。

◀486SX-33MHzは、IBM-PC互換機を含めてもノートとして世界最速レベル。デスクトップと十分に張合える速度を持ち運びたい人に。価格は、120MBのHDを内蔵したモデルで328,000円。

発表会では、このほかにも多数の98関連新製品が発表された。主要製品には、普及版倍速CD-ROMドライブ「PC-CD60」(65,000円)、これとCD-ROMソフトとのセット「PC-CD60S」(95,000円)、低価格タイプのウィンドウアクセラレータボード「PC-9801-96」(28,800円、386SX以上のCPUの本体に対応)、マルチシンク15インチディスプレイ「PC-KM153」(110,000円)などがあった。

ソフト

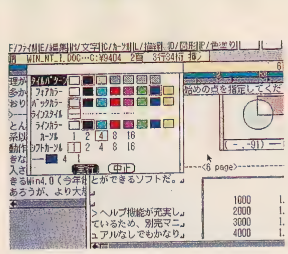
定価4,980円のワープロソフト、売上好調

本格的機能を持ちながら、企業努力とコスト削減策で低価格化を達成、大ヒットソフトに

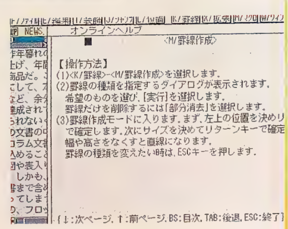
サムシンググッド☎03(3232)0801が販売している『NEWオーロラエース』(オーエスケイとの共同開発)は、本格的な統合ワープロ機能を、なんと4,980円で提供しているソフト。昨年暮れの発売後、１週間で１万本以上を売り上げ、年間15万本の出荷を予定しているヒット商品だ。この低価格は、付属マニュアルを簡素にして、本格的なマニュアルを別売にしたことなど、余分なコストを徹底して削減することで達成されている。だから、機能は価格から考えられないくらい豊富だ。最大の特色は、メインの文書の中に、表計算やグラフィック、それにコラム文書の別ウィンドウを自由に作って貼り込めること。位置指定はマウスで簡単に行え、図や表入りの手の込んだ文書も、簡単に作れる。

しかも、これだけの機能が、日本語変換の辞書まで含めて、フロッピーディスク１枚に収まってしまう。さらに動作は軽快で、V30や286の、フロッピーベースのマシンでも実用的に使うことができる(もちろん、ハードディスクで使うことも可能だ)。

通常のゲームよりさらに安いこのソフト。古いソフトからの乗り換えを考えている人はもちろん、これまで「ビジネスソフトは高くて買えない」と言っていた人にはとくにお勧めしたい。DOS/V版も近日登場予定だ。



◀目的別のウィンドウは使いやすくわかりやすい。初心者からベテランまで、多彩な機能を簡単に発揮させることができるソフトだ。



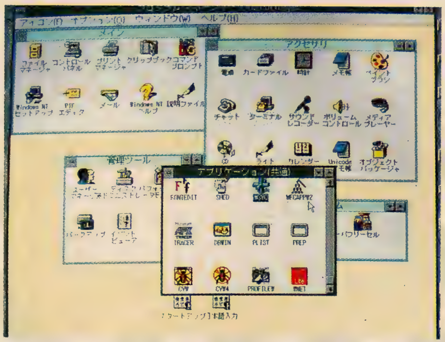
▶ヘルプ機能が充実しているため、別売マニュアルなしでもかなり使える。ただし、標準インストールでヘルプを使うにはHDが必要。

ソフト

次世代のOS登場!「日本語MS-WindowNT」発売される

さまざまな新機能を取り入れた本格的な32ビットマルチタスクOS

マイクロソフト社の次世代OS「MS-WindowsNT」(以下NT)の日本語版がついに発売された。現在使われているMS-Windows3.1(以下Wind3.1)と比べると、複数のユーザーが、大容量HDやデータなどを共用して、しかも安心して使えるように配慮されたOSであり、まだ個人ユーザーが気軽に使えるものではないが、パソコンの将来の環境を感じさせてくれるものになっている。



▲WindowsNTのプログラムマネージャの画面。アクセサリやコントロールパネルにいくつかアイコンが追加されているが、見た目は従来のWindows3.1とほとんど変わらない。

複数のユーザーがコンピュータを使うとき、ユーザーの間でプログラムやデータを共有できると、便利さや快適さが格段に高まる。NTは、ネットワーク機能を標準装備しているので、他のマシンとのデータや電子メールのやりとりが簡単に行える。

ネットワーク環境では、一つのファイルを複数の人がアクセスすることになるので、データセキリュティの強化が重要になる。NTでは、データの機密保護に関して、細心の注意が払われている。NTを起動するには、ユーザーIDとパスワードを入力するログイン操作を行う必要がある。これにより、NTは現在のユーザーが誰かを判断する。各ユーザーごとに操作できるファイルの範囲を決めておくことができるので、間違って他人の大事なファイルを消してしまうようなことがなく安心である。

「安心」という言葉はもうひとつ、マルチタスクのプログラム動作についてもあてはまる。Win3.1でも、同時に複数のプログラムを動作させることできるが、OSの管理が不完全なため、動作が不安定になることが多かった。NTではこの点が大きく改良されており、プログラムがハングアップすることはほとんどない。

また、NTは、インテル系以外のCPU(Power PCやDEC Alphaなど)でも動作するマルチプラットフォームであることも大きな特徴である。

個人向けには、NTで導入された新機能をより手軽に使用することのできるWin4.0(今年後半出荷予定)のほうが本命であろうが、より大規模な環境に対応できるNTは、企業ユーザーを中心に使われていくであろう。



▲WindowsNT恒例のオマケゲーム。NTではさらに1本「フリーセル」が加わった。内容は、トランプを使ったひとり遊びだ。



▲WindowsNTが標準で装備する電子メールソフトの画面。ネットワークを通じて相手に簡単にメールを送ることができる。

WinNTを動作させるのに必要なハードウェア

NEC PC-9801用の場合
CPU i386(25MHz以上) ただし、i486SX以上を推奨
メモリ13.6Mバイト以上(メモリ専用スロットによる増設を推奨)
ハードディスクの空き容量　120Mバイト以上
WinNTにはCD-ROM版もあり、こちらの場合はCD-ROMドライブが必要となる

ここに挙げたのは最低限の仕様であり、快適に動かすにはi486DX2かPentiumを積んだ機種にメモリをできるだけたくさん増設(16Mバイト以上)したほうがよい。この必要とするマシンスペックからも、普通の個人ユーザー向けではないといえるだろう。

値段は、フロッピー版が70,000円でCD-ROM版が58,000円である(NEC版)。

ハード

究極の? 話題の? TOWNS用入力機器が登場

その名はKMCパッド=「悩殺的機械入力装置(Killing Machine Controller)」



▲価格は12,800円(送料・税込、粘膜ゼリー1個標準添付)。通信販売専用の受注販売で、近日発売。問い合わせは、〒165中野区新井2-4-9(株)ボイスタウンKMC係に。

(株)ボイスタウンの「KMCパッド」は、TOWNSパッドの代わりに使えるコントローラー。白夜書房発売のTOWNS用アダルトソフト『女子高生少女発熱』(発売中、12800円)『女子校生少女伝説』(4月22日発売、価格未定)用に使える。材質として「指に吸いつくようなぬめぬめした感触」(リリース資料より)の特殊樹脂を採用。TOWNSパッドのA、B、十字ボタンがそれぞれ筒状のこのパッドの入口近くの2点と奥深くに対応している。なお、使用上の注意として、指以外での動作は保証されない。使用後は内部の特殊樹脂を抜き取って、きれいに水洗いして自然乾燥することになっている。

キワモノに見えるこのコントローラーだが、市販品としてはおそらく日本最初の「触覚の再現をめざした入力デバイス」だ。アダルト分野が時代に先行する一例としてとらえられるだろう。ヴァーチャル・リアリティ、仮想現実という言葉がマスコミに登場して久しいし、それをウリにするソフトも多いが、家庭レベルで楽しめるものは、視聴覚の刺激や雰囲気づくりのレベルに止まっていた。他に先駆けて、触りごこちの再現という分野に乗り出した点は、素直に「スゴい」と評価できる。

イベント

「CSG新作発表会」各地で開催

50社以上が参加するコンシューマーゲームの展示会

CSGは家庭用ゲーム機のソフトメーカーで作っている業界団体で、「コンシューマ・ソフト・グループ」の略。83社の会員企業を抱え、定期的に総会や展示会を開いている。



◀昨年秋の、第13回CSG新作発表会も、最新情報を求めてやってきた、多数の来場者で賑わった。

このCSGが、大阪・名古屋・東京で、第14回の新作発表会を行う。大阪と東京では52社、名古屋では48社が自社の新作を展示する。一般客の入場も可能で、料金も無料だ。今年これからのゲーム傾向を見るのに格好の場となるだろう。とくに注目すべきは、次世代ゲーム機関連の出展だ。業界最新の情報を、自分の目で確かめるチャンスだ。

大阪会場　3月21日・マイドーム大阪
名古屋会場　3月26日・名古屋国際会議場
東京会場　3月30日
・池袋サンシャインシティ

イベント

第6回「東京国際ブックフェア」

海外からの出展者も含め、約850の出版社が参加

去る1月27日から30日まで、幕張メッセで「東京国際ブックフェア'94」が開催された。これは、読者への日頃の感謝と読書推進を目的とした出版業界主催のイベントだ。

なかでも、世界30カ国、約850の出版社に交じって出展した松下電器の「3DO」が、とくに注目を浴びていた。出版業界中心のこのイベントに松下が参入したのは、「3DO」をゲーム機としてだけでなく、情報伝達手段などのマルチメディアの一環として展開させたいという意図からであろう。

ほかにも、今後の活躍が非常に注目されるパイオニアの「レーザーアクティブ」が出展され、新時代の幕開けを予感させるゲームマシンの感触を楽しもうとする人で会場は賑わっていた。



◀3DOソフトも同時に発表された。写真中央はアメリカで発売中の「Crush'n Burn」。

ハイテクグッズ

小型で安価な音源内蔵シーケンサー

ヤマハ「QY8」25,000円

「QY8」はポケットサイズのシーケンサーである。シーケンサーは、音符のデータをスイッチでひとつずつ入力することによって、音楽を自動演奏させるものだ。従来のシーケンサーは、音源が別に必要なものが多かったが、「QY8」は、音源内蔵のため、これ1台で曲作りから演奏までを楽しめる。音色は41種類あり、最大28音同時発音可能だ。また、50種類×6パターンの伴奏パターンがあらかじめ用意されているので、メロディとコードを入力するだけで、本格的な曲が完成する。上位機「QY20」が59,000円するのに比べ、25,000円という値段は魅力的である。電池で動作するので、玩具感覚で気軽に作曲したり、好きな曲を打ち込んでカラオケの伴奏代わりに使うなど、いろいろな活用法が考えられる。



◀入力した音符の確認が容易な大型液晶と両手の親指だけで操作ができるキーを備えた携帯ゲーム機のような外観。

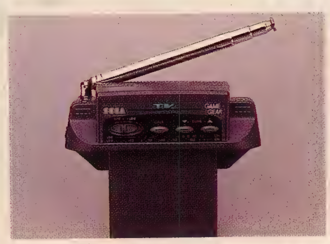
電撃王早耳

・光栄はMS-Windows用のエディタソフト『FlexEdit』(価格：12,800円)を3月18日に発売する。このソフトは光栄のビジネスソフト参入第1段となる。今後、光栄は「ゲームソフトからビジネスソフトまでの総合ソフトメーカーへの発展をめざす」(襟川社長) とのこと。

・富士通がTOWNSの新機種を発表した。今回の発表の中心となるのは2タイプある「モデルMF」。ローエンドモデルであるモデルMEよりわずか2～3万円高いだけで、上位機種相当の高速アクセスCD-ROMドライブと48KHzサンプリングのサウンド機能を搭載、さらにCPUは486SXの33MHzとなり、一部の画面モード以外はほぼMAに匹敵するスペックだ。詳細は次号にて。

・セガが盛んに他社との携帯策を進めている。1月末から2月中旬までだけで、マイクロソフト(MS-DOS、MS-Windowsのメーカー。「サターン」のOS提供)、オラクル(大型機用データベースソフトの大手。CATV回線を使っての通信ゲーム事業)、MCA映画(映画会社。サターンへのソフト供給) と相次いで提携が発表された。とくにマイクロソフトによるOS供給は、サターンの発展性や拡張性、開発環境に大きく影響するものだけに、業界中を騒然とさせた。また、MCA映画は松下系列の映画会社で、3DO陣営の一員といえる会社。セガの積極的な動きは今後も要注目だ。

・セガに関してもうひとつ。セガは、2月25日、ゲームギア用のオプション「TVオートチューナー」(下の写真、価格：12,800円) を発売した。従来のチューナーと比べ、チャンネル合わせが自動化され、手間が省けるのが特徴。付属のスタンドや別売のカーアンテナを使えば、ゲームギアを液晶テレビとして卓上や自動車内で活用できる。



◀ダイヤルでは面倒だった選局が、右のふたつのボタンで手間をかけずに行える。

小特集 各社から登場の低価格グラフィックアクセラレータ

PC-9801で256色やフルカラーの表示を可能に! 出資は1万円台から

PC-9801やエプソンの98互換機の表示能力をアップする「グラフィックアクセラレータ」は、昨年の98関連ハード市場でのヒット商品になり、対応ゲームも登場し始めた。そして今年、価格・性能競争が進み、各社からより安い第2世代ボードが登場し始めている。

98にグラフィックアクセラレータを載せて得られるメリットには、いまのところ次のようなものがある。

1.MS-Windowsが便利に使える
2.ボードに対応した256色ゲームが遊べる
3.256色以上で描かれたCGを観賞できる。

いちばん気になるのは2.だろう。現在、まだ対応ゲームの数は多くないが、着々と増えつつある様子だ。また、X68kやMacなどの機種で描かれた、1677万色や6万5千色のフルカラーCGを見るのにも使える。

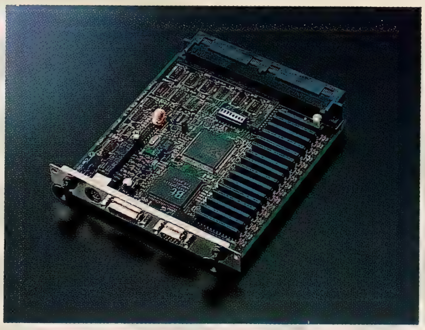
ゲーム用に使う場合、まずチェックすべきは「自分のパソコンに対応しているかどうか」の確認だ。対応はおもに386以上のマシンになる。また、ゲームで使うには高解像度に対応するディスプレイが必要になる。国産品の実売で5万円台から、NIES製品には4万円ほどのものもある。このディスプレイは、将来IBM-PCやPC-9821を買ったときにも、そのまま使える。フルカラーCGだけ見られればいいのなら、ふつうの98用ディスプレイで使うためのモードが用意されているので、ディスプレイを買い替える必要はない。表示用ソフトは、パソコン通信などで流通しているフリーソフトウェアを入手することになる。

386以上のマシンをまだまだ活用したい人にとって、グラフィックアクセラレータは強力なアイテム。導入によって、ゲーム選択やパソコンライフの幅が大きく広がるはずだ。

なお、ソフトバンク技研がゲーム用の多色化ボードを3月中に発表するという情報も入った。ゲーム流通に強いソフトバンクの参入で、98多色化の動きはさらに強まるだろう。

カノープス ☎078(992)6791

PowerWindow928Ⅱ/ⅡLB(最大1600×1280ドット256色・75,000円)、同928G/GL(最大1024×768ドット256色・46,800円)、同801G(同、29,800円)



◀高性能で、パワーユーザーの高い人気を誇る「PW」シリーズ。新製品は値段も下がり、ぐっと買いやすくなった。ゲーム用の安いものがよいなら、「PW801G」でも十分だが、より高速な「PW928G」にしておくと、将来より高解像度・多色表示に対応することも可能だ。(写真はPW928ⅡLB)

I・O DATA ☎0762(60)1024

GA-1280AL(最大1600×1024ドット256色表示・43,000円)、GA-1024AL(最大1024×768ドット256色表示・32,000円)



◀早くからゲーム市場へ資料を提供したらしく、今のところ対応ゲームは、ここに挙げた3社の中ではいちばん多い。価格も手頃で、十分に高速だが、一般的な640×480ドットだと65536色までしか出ないのが難点か。ゲーム用にはGA-1024ALで性能十分だ(写真はGA-1280AL)。

メルコ ☎052(619)1821

WAB-2000(最大1280×1024ドット256色表示・29,800円)、WAB-1000(最大1024×768ドット256色表示・19,800円)、WSR-E(同・29,800円)など

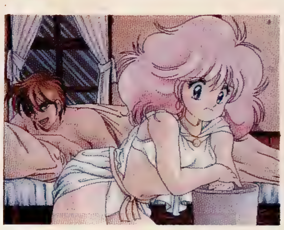


▲WSR-EにはPCM再生機能が搭載されている。1枚でマルチメディアに対応。



▼WABシリーズは低価格で1677万色表示が楽しめ、専用CD-ROMドライブも接続可能だ。(写真はWAB-2000)。

こんなゲームが256色で遊べる!



▲ランスⅣ～教団の遺産～/アリスソフト☎06(882)0811/PC98VM(HD専用)/7,500円



▲ウルティマ アンダーワールド/EAビクター☎03(5410)3100/PC9821、FM-TOWNS/12,800円

現在発売中のソフトで、上記のボードすべてで遊べるものには『ウルティマ・アンダーワールド』(EAビクター)がある。アリスソフトの最近の256色ゲームは、アイ・オー・データの「GA」シリーズに対応している。フライトSLG『F117Aナイトホーク』(マイクロプローズ)も、「GA」ボード対応版が発売される予定だ。また、『アローン・イン・ザ・ダーク』(アローマイクロテックス)もグラフィックボード対応256色版の登場予定があるようだ。本誌昨年9月号で、編集部がソフトハウス対象に行ったアンケートでも、かなり多数のメーカーが、ボードによる多色化表示に意欲的だった。

 ※本コーナーに掲載されている製品の価格は、特に指定のない場合、すべて税別価格です。

今月の電撃王

The Garden of GEKI-DEN-OH

3月期
[MARCH]

◆電撃叙勲システム◆

「今月の電撃王は、3月中に発売されるゲームソフトを中心に紹介するコーナー。あらゆるジャンルの注目作、話題作を厳選し、提供する。

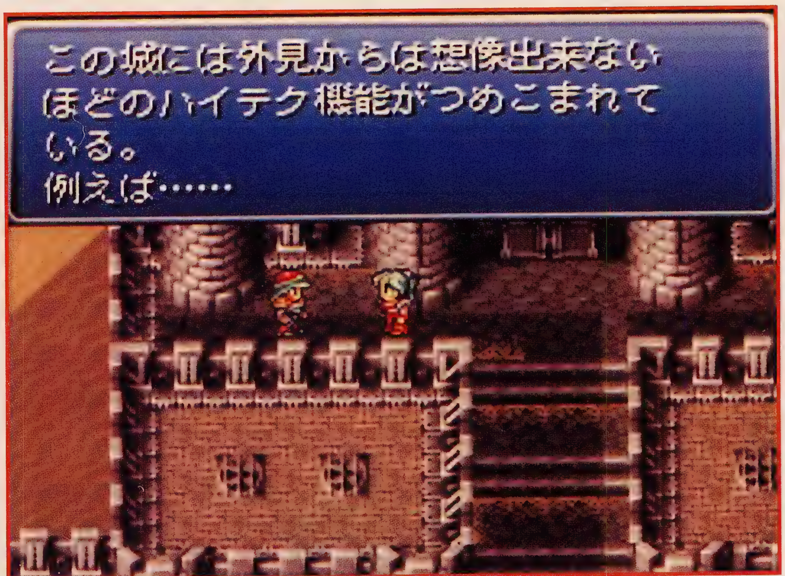


「電撃叙勲システム」とは、電撃王が各作品に与える栄誉の度合いを表すもの。1個の勲章は良質ソフトに、2個は、良質ソフトのなかでもとくに優れた作品に与える。そして、3個の勲章は、不朽の名作になり得る傑出した作品にのみ与える。

● 新しい攻撃法続々登場で、思わず熱中!

SFC

ファイナルファンタジーⅥ

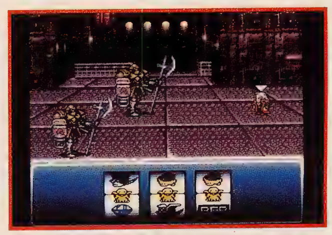


▲ここはエドガー=フィガロが治めるフィガロ城。機械好きのエドガーが、城ごと地中に潜るという大改造を施した。ガストラ帝国の攻撃を回避するのに役に立ちそうだ。

作を重ねるごとにシステムアップを繰り返すこのシリーズも、FCを含めついに6作目を数えることになった。『Ⅵ』の基本部分は『Ⅳ』に近いストーリー重視ながら、各キャラクターがひとつずつ持つ特殊攻撃に、いろいろなアイデアが盛り込まれている。トレジャーハンターを自称する、ロックの「ぬすむ」はもうおなじみ。気ままなギャンブラーであるセッツアーの特殊コマンドは、なんと「スロット」。これは戦闘中にスロットを回し、揃った目によって様々な恩恵に預かれるというもの。無骨なサムライのカイエンは、バーゲージで力をためて威力を調節する「ひっさつけん」。ためている間はほかのキャラクターを含め、まったく行動できなくなる。『Ⅳ』とちがい、キャラクターの入れ替えは自由に行えるようになっているので、誰で戦い誰を育てるかはすべて自由である。



▲カイエンの「ひっさつけん」は、111文字の漢字から自分で技の名前を決められる。



▲セッツアーの「スロット」。チョコボが揃い、この後チョコボの大群が登場する。

世界観の変化も特徴で、今までのようなファンタジー一色の世界から脱皮し、機械の力で築き上げげた文明が背景となる。そこで主人公格の少女ティナをはじめ、ロック、不思議な生き物モーグリなどが、世界を支配しようと企むガストラ帝国を相手に戦う。

ストーリーの途中に分岐があり、選択次第でちがった展開が楽しめたり、『Ⅴ』で好評だったアビリティシステムはアイテムがその役割を持つようになるなど、『Ⅵ』は今までの不満点を解消し、さらに磨きをかけた名作と言える。

叙勲



キャラクターの個性に魅かれる。斬新な世界観もいい。

•DATA•

発売元：スクウェア
発売日：4月2日
価　格：11,400円（税別）



◀『Ⅵ』を象徴する、機械兵器で敵を攻撃するエドガー。これは魔法「バイオ」と同じ効果を持つバイオブラスター。

RPG

● ルーカス社のセンスが光る痛快ギャグAVG第2弾

TOWNS

モンキー・アイランド2
ル・チャックの逆襲

ルーカスアーツを代表する人気AVGシリーズ第2弾を、TOWNSに移植。今回も美しいグラフィックを十分に生かした映画的演出と、ストーリーの随所に盛り込まれたバカバカしいギャグとをおおいに満喫できる。

前作から十数年後、海賊に憧れる少年から立派な（？）海賊へと成長したわりにはドタバタぶりは相変わらずの主人公ガイブラシ。幻の財宝〝ビッグ・ウーブ〟を追ってスカブ島にやってきた彼だが、無法者のラーゴにいきなり身ぐるみをはがれてしまう。しかもラーゴの背後には、前作でガイブラシが倒したはずの幽霊船長ル・チャックの存在が……。

マウスで場所や行動を指示すると、キャラがトコトコと移動して実行するという操作法は、ルーカスアーツのAVGおなじみのもの。会話の際も、いくつか並んでいるセリフからひとつを選ぶだけの簡単なものだから、操作に困ることはない。こうして選んだ行動は、キャラの動きにもこだわった芸の細かいグラフィックで表現されるのだが、反応も早くプレイはスムーズに進んでいくため、快適に楽しむことができる。

このシリーズの面白さといえば、なんといっても物語のあちこちで連発されるギャグだが、今回も街の路地裏にTVのクイズ番組みたいなルーレット賭博があったり、棺桶屋の口調がまるで中古車のセールスマンそっくりだったりと、前作に負けず劣らず快調そのもの。ただし、夜中に墓場を掘り返したり、登場人物のひとりが人間離れした太り方をしていたりと、日本人にはついていけないノリもあるあたりは好き嫌いが分かれるところかも。

ともあれ、美しいグラフィック、快適な操作性、そしてワクワクするようなストーリーでプレイヤーを捕らえて離さない、まるでAVGのお手本のような作品だ。

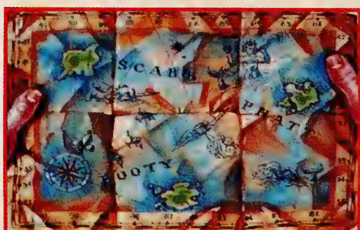

▲前作にも登場したがヴードゥー教の不気味な女呪術師は、今回も主人公ガイブラシを助けてくれる。

叙勲

アメリカンなギャグが大好きな人なら必見。

•DATA•

発売元：ビクターエンタテインメント
☎03(3423)9268
発売日：発売中
価　格：9,800円（税別）
メディア：CD-ROM
（マーティ対応）


◀今回の舞台となるのは、カリブ海に浮かぶ3つの島だ。


◀開巻早々、ラーゴに捕まってイジメられる主人公……。



◀操作は、下に並んだ行動と、画面上にある場所をクリックするだけ。行動を実行する際のキャラの動きもユーモラスだ。また、会話のセリフは話している人物の頭の上に表示される。

AVG

● MDの人気格闘アクションゲーム



▶アクセルの必殺技「ドラゴンウイング」。メーターを貯めれば体力を消費せずに出せる。



◀各キャラクターにはそれぞれ得意な武器が設定されいる。得意な武器を使って繰り出す必殺技は、かなり強力。

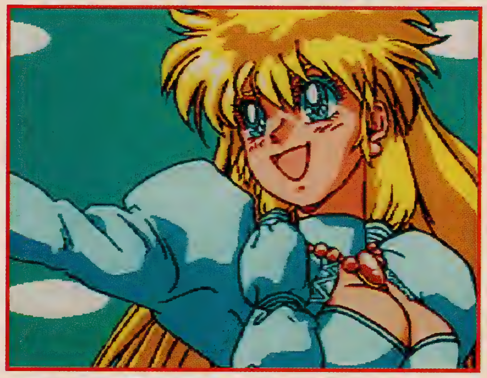
叙勲

シリーズファン以外でも気軽に楽しめる、良質の作品。

•DATA•

発売元：セガ
発売日：3月18日
価　格：7,800円（税別）
メディア：ROM

● ウィスラー王国の危機を救うため


▲ウィスラー王国のミネルバ姫。彼女のわがままや気まぐれは王国全土に知れ渡っている。ゲームは、彼女の気まぐれで「ミネルバ親衛隊」が結成されるところから始まる。


▶迫力の「サラウンド・バトル」。戦闘になると敵に囲まれて、360度全方位から攻撃され、緊張感あふれるバトルを楽しむことができる。



◀9人の仲間を3人ずつのパーティに分けて行動する。この3つのパーティには、それぞれ敵と戦闘状態となる確率が設定されている。

『ベア・ナックル』シリーズの最新作が、ついに登場!

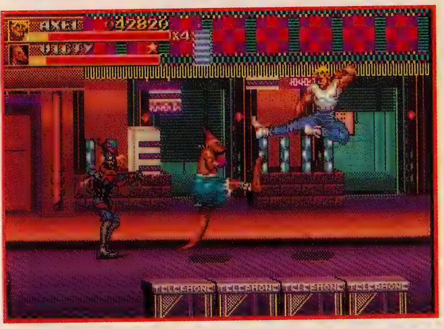
MD

ベア・ナックルⅢ

MDの横スクロール格闘アクションゲームの代表作品ともいえる『ベア・ナックル』シリーズ。本作はその第3弾にあたる。

今回の『ベア・ナックルⅢ』では、24Mもの大容量を使いキャラクターのアクションパターンが大幅に増加。4人いるプレイヤーキャラクターそれぞれに新たな必殺技が用意されるなどの改良が施されている。また、敵キャラも、カンガルーやゲイのボスキャラ、主人公のアクセルに化けたロボットなど個性豊かなキャラばかりが登場し、ゲームをさらに面白くしている。

今回、大きく変わったのは、各キャラクターの攻撃技。前作から登場したダッシュ技は、使用するうちにしだいにレベルアップするようになった。また、最大の威力を持つ必殺技は、チャージメーターを貯めれば、体力を減らさずに必殺技を使用することが可能になった。ほかにも、ステージで取得した武器を使用すれば、その武器特有の技を繰り出すことができる、『Ⅱ』で削除されていた、ふたり同時プレイ時の合体協力技が復活しているなど、多彩な技のバリエーションを用意。プレイに熱中できる良質の格闘ACT作品に仕上がっている。



◀24Mの大容量を生かして、個性豊かな敵キャラクターが大量に登場する。写真のカンガルーは、アクションや攻撃がかなりユニーク、しかも手ごわい。

ACT

わがままプリンセスと彼女の親衛隊が立ち上がった!

PCエンジン

プリンセス・ミネルバ

ウィスラー王国のミネルバ姫は、17歳の誕生日を目前にして、いつもの気まぐれから女性だけの「ミネルバ親衛隊」を結成してしまう。そして、彼女たちを自分の城の中に住まわせて、訓練に明け暮れていた。そんなある日、ダイナスターと名乗るナゾの魔術士と、その配下の者による女の子だけを狙った誘拐事件が発生する。そのことを知ったミネルバ姫は、親衛隊の活躍を世間に知らしめるチャンスとばかりに、事件解決に乗り出すのだった。

このゲーム最大の魅力は、何といっても登場するキャラが、カワイイ女の子ばかりだということ。ゲームの雰囲気も全編を通じて明るく、誰にでもとっつきやすいモノになっている。しかし、ストーリーや設定、ゲームシステムは深く練り込まれており、本格的なRPGが楽しめるはずだ。

またPCエンジン版では、パソコン版をさらに進化させたシステムが導入されている。その中でもひと際目を引くのが「サラウンド・バトル」だろう。この新しいバトルシステムは、従来のように左右（もしくは上下）に敵味方別れて戦闘するモノではなく、遭遇した敵に囲まれ、360度全方位から攻撃される緊張感タップリなシステム。そのほかにも、重要な戦闘の前に起こるイベントを、戦闘シーン同様のハーフキャラで表現する「ドラマティック・イベント・ビジュアル」。コスチュームの購入や変更の際に、実際に試着してパラメータがどう変化するか、見た目がどう変わるかを確認してから決定できる「コスチューム・セレクション・システム」なども充実。



▲コスチュームを買ったり装備するときに、試着してパラメータの変化や見た目を確認できる。性能重視にするか好みに走るかはプレイヤーしだい。

叙勲



味方も敵も美少女たっぷりのファンタジーRPGだ。

•DATA•

発売元：リバーヒルソフト
発売日：3月25日
価　格：7,800円［税別］
メディア：SCD専用

RPG

イベント山盛りのコミカルACT

◉—フレイCD〜サーク外伝〜

PCエンジン

行く先々で騒ぎを起こし、周りを巻き込んで爆進するフレイ。そんな彼女の目的は、愛しの英雄ラトクと一緒に冒険をすること。彼と旅するためだったら、凶悪なモンスターとの戦闘だって恐れない！　その力をつけるため魔法戦士の修業に明け暮れるフレイだったが、卒業式の日にラトクに誘拐犯の疑いがかけられているというウワサを聞いて、彼の無実を晴らすために真犯人を探し出す旅に出る。彼女の行く手に何が待ち受けているのだろうか？



◀マイクロキャビン／ACT／PCエンジン（SCD専用）／6、800円（税別）／3月30日

テンゲンがV・VをMDに移植

◉—V・V

MD

東亜プランの業務用縦スクロールSTG『V・V』がMDに移植される。当初、『V・V』の海外版『グラインド　ストーマー』が移植される予定だったが、両モードプレイできるように仕様が変更された。両者の大きな差は、パワーアップ方法。『V・V』はループ状のパネルを選択する『グラディウス』方式。『グラインド〜』はショットアイテムを集め続ける方式で、ボムも使える。正統派のSTGとして質の高い本作は、STGファンにはおススメの作品だ。



◀テンゲン／STG／MD／7、800円［税別］／3月25日

美しいグラフィックのAVG

◉—レジェンド・オブ・キランディア

PC9801

もとはIBM-PCからの移植作品のファンタジーアドベンチャー。グラフィックの綺麗さとアニメーションが見物だ。物語は、祖父を石に変えられた青年が、美しくも危険な森を探索しながら、かずかずの謎を解き明かし、邪悪な道化師マルコムを追いつめていく、というもの。すでに9821の256色専用版が発売されているが、今回は、16色にも対応しての再登場だ。なお、グラフィックボードを増設すれば本来の256色でもプレイできる。



◀スタークラフト☎0493(56)3988／AVG／PC98VX9、800円（税別）／発売中

●原作のパワフルさをそのまま再現した3D・RPG

PC9801

スレイヤーズ



◀モンスターを生け捕りにしようと向かっていったけど、どうやら勢い余ってやっつけちゃったみたい……。

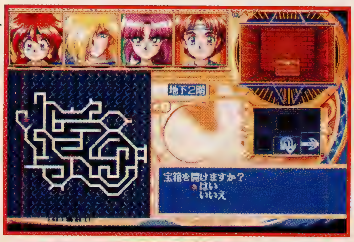
悪漢たちをなぎ倒し、財宝めざして突き進む過激な女魔道士リナ・インバースの活躍（大暴れという話もある）を描いたファンタジー小説『スレイヤーズ！』。コミックなどでも大人気のこの作品が、今回ついにパソコンゲーム化された。

このゲーム、街で仲間を集めたりアイテムを買ったりしたあと3Dダンジョンに突入するという、一見するとオーソドックスなRPGのように見える。ところが、原作がRPGの〝お約束〟を徹底的にオチョくっている作品だけに、このゲームもなかなか一筋縄ではいかない内容となっている。

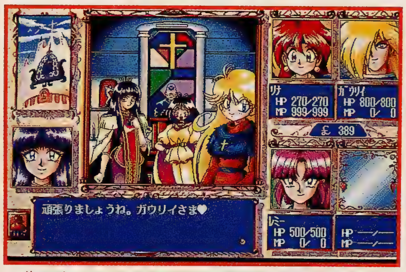
なんといっても驚くのが、主人公リナをはじめ、ガウリィやナーガなど、登場するキャラクターの能力だ。みんなすでに高レベルの強力な能力を備えているので、このゲームではキャラが成長する、ということはない。そのかわり、序盤から超強力な魔法や必殺技をバンバンと繰り出して、敵をなぎ倒すことができるのは痛快だ。ただし、強すぎるのも困りもので、生け捕りにするはずの敵まで倒してしまうこともある。

冒険の舞台となるダンジョンはY字路なでもある凝った形になっているが、オートマッピングで記録されていくのでプレイの際に道に迷って困ることはない。また、敵との戦闘では、リナ以外のキャラクターの行動はAIによるオートで実行される。強力な威力を持つ魔法や必殺技も、原作どおりのものからオリジナルまで各キャラクターごとにいろいろと用意されているほか、敵の攻撃を受けたり必殺技が決まったときには、それぞれのキャラの個性に応じたリアクションも楽しめる。

3Dダンジョンでの移動が少し面倒だったり、フロッピーベースではアクセスが長いあたりは気になるけれども、会話や戦闘時の行動では各キャラクターの特徴が、原作どおりによく再現されており、登場するキャラのグラフィックも美しいので、原作ファンならすぐにこの世界に引き込まれるはずだ。



▶ダンジョンの内部は、オートマッピングで表示される



▲街のあちこちでパーティに加える仲間を選ぶことができる。登場するのはいずれも強力な能力を持つキャラばかりだ。



◀途中で展開されるビジュアルシーンも見どころのひとつ。

叙勲

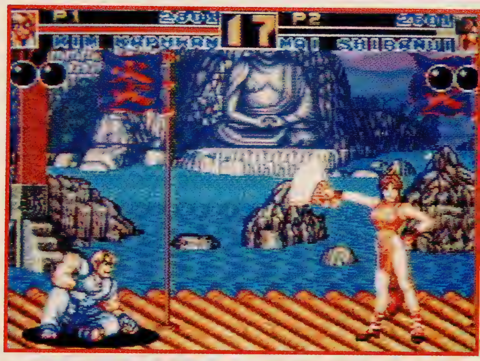
原作のファンであれば、まちがいなくお薦め。

●DATA●

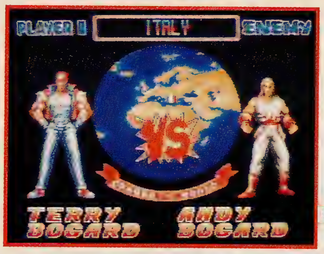
発売日：バンプレスト
☎03(3847)6320
発売日：3月
価　格：12,800円（税別）
メディア：FD（VX以降、HD対応）要マウス
FM音源対応

RPG

●NEO・GEO対戦格闘アクショ



▲舞の勝利のポーズでは、おなじみの胸ブルもしっかり移植されている。「にっぽんいちぃ」。



◀アーケードカード対応で、読み込み時のイライラが解消されプレイ環境が向上。

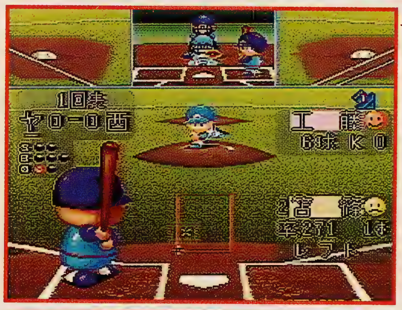
叙勲

格闘ACTの名作。移植度も高く、オススメの一本だ。

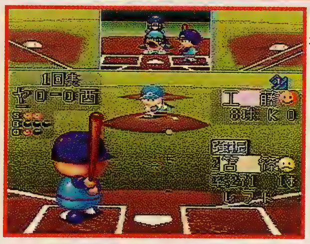
●DATA●

発売元：ハドソン
発売日：3月12日
価　格：6,900円［税別］
メディア：SCD専用
アーケードカード専用
6ボタンパッド対応

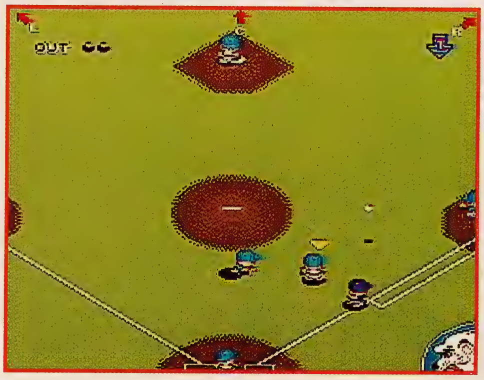
●投球、打撃の妙をリアルにゲーム



◀赤い四角を投球コースに合わせ、タイミングよくバットを振る。打者ごとにヒットゾーンの大きさが違う。



▲ホームラン狙いで強振のときは、ヒットゾーンはこんなに小さい。当てるのは至難の技



▼ABXYボタンが、それぞれの塁に対応している送球システム。送球ミスはほとんどない。

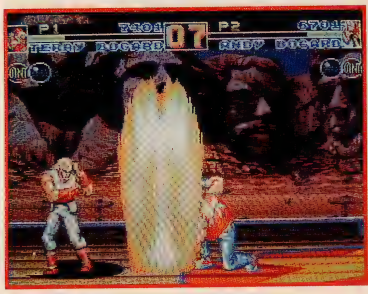
ンの傑作、いよいよ登場！

PCエンジン

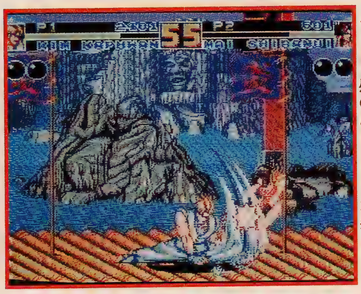
餓狼伝説２

世界最強を目指し、８人の強者たちが激しい戦いを繰り広げる格闘ACT『餓狼伝説２』。発売延期でガッカリしていたユーザーも多いことだろう。しかし、やっと発売日が決定して、とりあえずホッとひと安心。アーケード版に負けるとも劣らない迫力満点なバトルが、あと少しの辛抱で体験できるはずだ。また、CD-ROM最大の弱点と言われた容量の問題も、アーケードカードの登場によって解決され、読み込み待ちでイライラすることなくプレイできるようになっている。それだけに、必殺技や超必殺技の入力がアーケード版並みにシビアになる可能性は高いだろう。

また、100メガショックと言われている、NEO・GEOの大容量ソフトをPCエンジンに移植すると、技の数やビジュアルが削られたり、キャラの動きが悪くなったりするんじゃないかと心配している人もいるだろうが、そんな心配はいらない。技のグラフィック、キャラの動きともに、NEO・GEOからのデータを忠実に移植しているので、アーケード版と比べてもさほどちがわないモノに仕上がっているからだ。当然、PCエンジン版でも、ふたつのラインを自由に移動して戦うことができるので、このふたつの舞台（画面の奥と手前）をうまく使い分け、相手の必殺技を避けたり、ライン移動を利用した攻撃で相手を混乱させたりなど、効果的な戦い方をしてほしい。



◀大迫力のパワーゲイザー。テリーを使うなら、こいつでとどめを！



◀キャラの動きがとれもスムーズ。スピード感のあるプレイが楽しめる。

ACT

で再現してくれる本格派野球ゲーム！

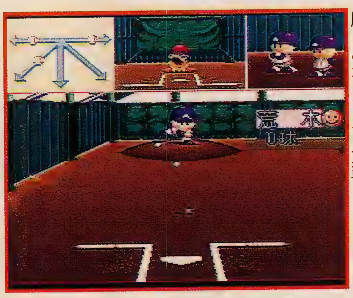
SFC

実況パワフルプロ野球'94

今までの野球ゲームといえば、スピード感、ホームランの快感、ハデなアトラクションを前面に押し出したものが多かった。しかし、このゲームは、視点がまずちがう。操作性、基本システムをしっかり押さえた上で、ピッチャーとバッターの戦いの妙味を、実にうまく再現している。

バッターは自分のミートカーソル（ホームベースの上に表示される赤い四角）を投球コースに重ね、バットを振る。打率の高い打者ほど、ヒットゾーンは広く打ちやすい。しかし強打狙いで「強振」する時は、どんなバッターでもヒットゾーンは小さくなる。対する投手は、いかにして相手の裏をかくかに専念する。緩急、高低投げ分けるのはもちろんのこと、投手によっては手元でカクッと曲がるスクリューボールで三振を狙うこともできる。その曲がり方が実にリアル（実際プロの打席に立ったことがないのでわからないが）で、してやられた時でも「敵ながら天晴れ！」と思うことがしばしばある。

キャラの頭がデカすぎるなど、画面構成は好き嫌いが分かれるだろうが、送球ボタンの改善、ことあるごとに実況する熱心な音声など、現在の野球ゲームの最先端を行くデキと言える。ただ打つ快感のみを求める刹那的プレイヤーには、これよりも『スーパーファミスタ３』をオススメする。



◀練習モードもついている。投打の腕をみがいてから対戦しよう。

叙勲



万人向けではないが、野球ファンには絶対絶対お薦め。

•DATA•

発売元：コナミ
発売日：３月11日
価　格：9,000円［税別］

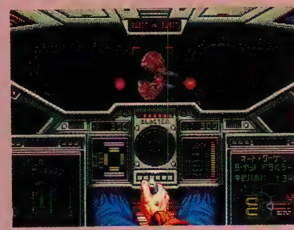
SPT

海外で人気のSTGがMDに

◉―ウイング・コマンダー

MD

米国で好評を得て続々とシリーズ化されており、国内でもすでにTOWNSやSFCに移植された人気の3D・STGがついにMEGA-CDにも登場！　プレイヤーは地球連邦軍のエースパイロットとなって、攻撃や護衛などの任務を果たすべく宇宙空間でドッグファイトを繰り広げる。このMEGA-CD版では、納谷悟郎氏をはじめとする声優陣によって、登場人物の会話を音声化。ミッション前だけでなく、戦闘中でもひんぱんに聞くことができる。



◀セガ／STG／MD（CD-ROM）／7、800円［税別］／発売中

さらわれたユリを救い出せ!!

◉―龍虎の拳

PCエンジン

拡大縮小機能を導入し、迫力ある戦闘を演出した『龍虎の拳』が、PCエンジンで登場する。

モチロン拡大縮小機能もそのまま移植され、アーケード版と変わらぬプレイが堪能できる。「ストーリーモード」では、リョウとロバートのどちらかを選択し、さらわれたユリを救い出すため、単身でサウスタウンに乗り込む。はたしてキミは、サウスタウンに巣食う敵をなぎ倒し、無事にユリを救い出すことができるか？　当然、対戦プレイも楽しめる。



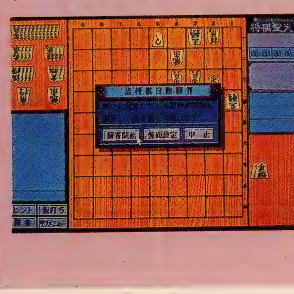
▼ハドソン／ACT／PCエンジン（SCD、AC専用）／6、900円［税別］／3月26日

人気将棋ソフトがパワーアップ

◉―将棋聖天Ⅱ

PC9801

好評を得ている将棋ソフト『将棋聖天』が、よりパワーアップされて帰ってきた。思考ルーチンの改良でより強く、より速くなった。プロテクトメモリにも対応するようになったため、コンピュータとの対局も快適に楽しむことができる。詰将棋の機能では365問以上の問題が用意され、解答にも専用の思考ルーチンを使用。また、見本の中から使用する駒の種類が選べたりとグラフィックも美しくなっている。

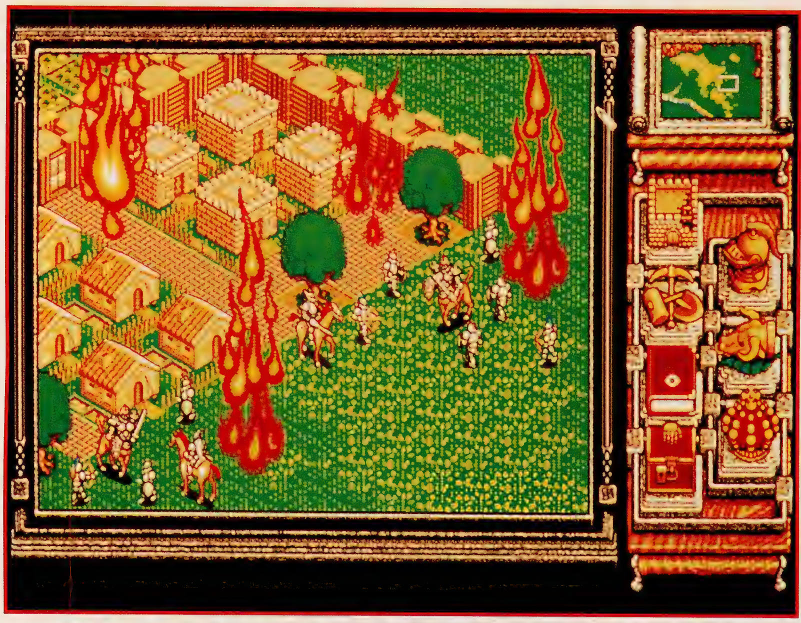


◀魔法株式会社☎078（261）2790／TBL／PC98VX／12、800円［税別］／発売中

The Garden of DENGEKI-OH

● ファンタジー世界を舞台にした国造りSLG

エルドミニオン



◀戦闘はオートバトルで行われる。なお敵を倒した際に得られる特殊な材料（龍の鱗など）を使用して、通常では生産不可能な装備を作ることもできる。

『エルドミニオン』は、プレイヤーが王となり、未開の大陸に幾多の王国を築いていくSLG。コンセプト的には『シムシティ』や『ポピュラス』といった国家経営型のSLGの流れを汲みつつ、新たに国防のための軍事力という要素が取り込まれている。

舞台となるファンタジックワールドには地形や気候の異なる6つのエリアがあって、各エリアとも総人口を70000人以上にすればクリアとなる。が、初期の人口はわずか数百人、加えてモンスターの襲撃もあるため、道のりは決して楽なものではない。

ゲームは、マップ上の任意の場所に設置した城を拠点に領土を拡大していくことで進行する。国造りにあたっては、国力の向上と軍隊の育成をバランスよく行っていくことが重要となる。基本となるのが総人口における兵士、魔術師、技術者の比率。兵士、魔術師は直接の軍事力であり、技術者は軍隊を強化するための各種装備を生産するのに必要となる。従って、比率を高めれば軍隊は強くなるが、その分国造りを行う人数が減り、国力の成長が鈍ってしまう。数少ない人口をどう配分するかでゲームの進行は大きく変わってくる。

各コマンドは、建設・資源の確保・生産性の向上という3要素に絡んで設定されていて、それぞれが密接なつながりを持っている。例えば、人口を増加させるには「木の家」または「石の家」の建築が必要だが、建築を行った分、資材となる「木材」「石材」が減少するため、「木」を植えたり、「採掘場」を作ったりする必要が生じてくる。また「水路」などを造って効率よく食糧を生産しないと増えた人口に対応できず国の発展が停滞してしまう。

クリア条件を満たせば、次のエリアへの移民が可能となる。なおクリアしたエリアは、さらに発展をさせたり、後発のエリアへの資源供給源として使うことができる。

叙勲

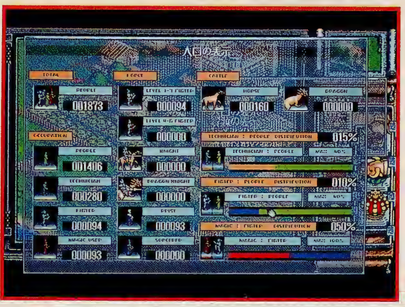
中世風の個性的な都市建設タイプのシミュレーション。

●DATA●

発売元：日本クラリービジネス
☎03(5626)7951
発売日：3月末
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD（VX以降）
要マウス
FM音源対応



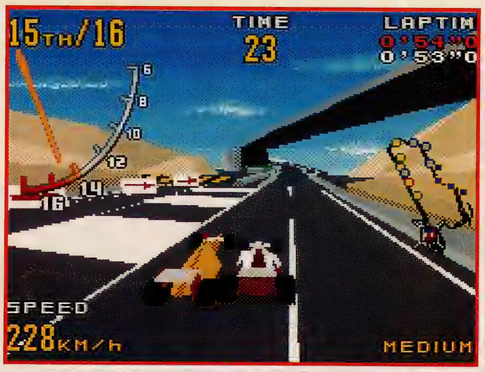
▲各施設を建築する時には城からの距離に注意。遠隔地ほど強いモンスターの襲撃を受けやすくなる。



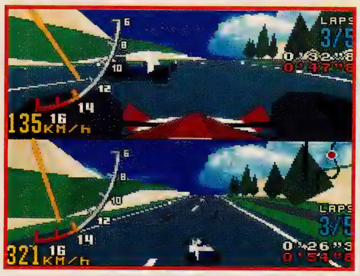
▲総人口に占める技術者、兵士、魔術師の割合には、常に配慮し、臨機応変に変更していく必要がある。

● アーケードで人気を誇った、人気

V.R.

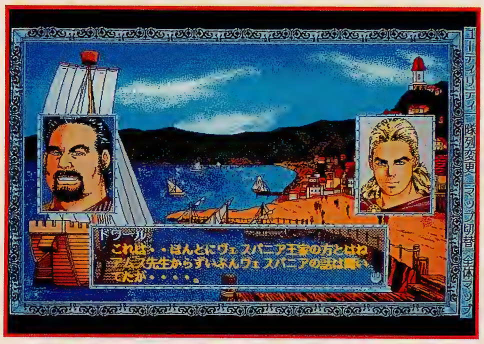


▲リアルなレースシーンが体験できる『V.R.』。俯瞰で見下ろしたり、好きな視点でプレイできるシステムが斬新。

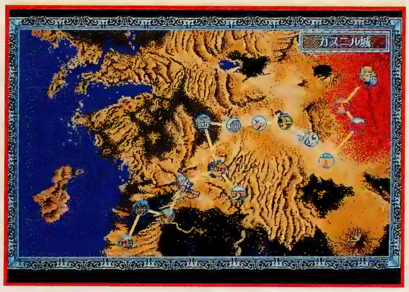


◀MD版で新しく用意されたふたり対戦モード。処理速度がまったく落ちないのは特筆すべき点。ハンディキャップを付けられるなどの工夫も施されている。

● システムやグラフィックなど、す



▲別の場所へと移動したり新たな仲間と出会った際には、キャラクターたちの会話によって物語が語られる。さらに重要な場面になると、ビジュアル画面も登場して雰囲気を盛り上げる。



◀マップ上では、必要なイベントを達成するごとに、次に移動することのできる場所が表示されていく。

叙勲

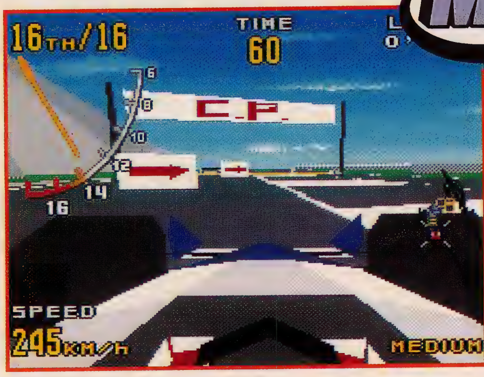
叶精作のデザインしたキャラたちが魅力的だ。

●DATA●

発売元：ガスト
☎0262(24)7300
発売日：3月18日
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD（VM以降、HD専用）
要マウス
FM音源対応

のポリゴンレースゲームが高い移植度でMDに登場!

MD



▶レースの臨場感を最も味わえる視点モードがこれ。ただし、距離感がつかみにくいために、走行の難易度は高くなる。

本作は、高速のポリゴン表示によるリアルなレース感覚と、斬新な4段階の視点切り換えシステムがセールスポイントのアーケードゲーム、『バーチャレーシング』のMD移植作。MD版は業務用を開発した、AM2研が移植を直接担当。処理能力を向上させる専用DSPチップを搭載し、移植度の高い作品に仕上がっている。

本作には、ゲームモードは全部で3種類あり、メインは業務用と同じモードの『バーチャレーシング』。初級、中級、上級の3種類のコースを自由に選択でき、制限時間内に5周走りきれれば完走で、完走後、MD版オリジナルのリプレイモードで自分の走行を見ることもできる。さらに、MD版の目玉はふたり同時対戦モードが用意されていること。画面は上下2分割にはなっているが、スピード感覚や視点切り換えのスムーズさは、まったく損なわれていない。

フリー走行モードが用意されていたり、MD版独自の特徴を盛り込んだ本作は、レースゲームの頂点といえる作品だ。

叙勲

レースゲームとしては、ゲーム機史上、最高の出来。

•DATA•

発売元：セガ
発売日：3月18日
価　格：9,800円［税別］
メディア：ROM

SPT

べての部分で既成のRPGの概念に挑戦した力作!

PC9801

アレス王の物語

信州・長野で新たに設立されたソフトハウス「ガスト」が放つ、壮大な世界設定を持つファンタジーRPG。デビュー作ということもあってか、既成のジャンルの概念にはこだわらない野心的な試みが、作品のあちこちに見受けられる。

プレイヤーは敵の侵略によって失われた王国ヴェスパニアの王子アレスとなって、祖国復興の旅に出る。ゲームは舞台となる大陸を表すマップ上を移動して、イベントで新たな仲間を増やしたり、敵と戦闘を繰り広げたりしながらさらに先へ向かうという形式で進行していく。

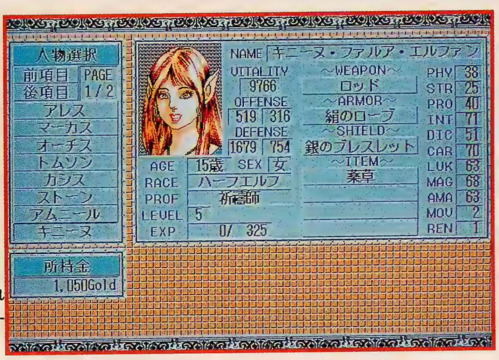
開始時には主人公のアレスひとりだけのパーティは、途中のイベントによりつぎつぎと増えていき、最高で60人を超えることも。しかも戦闘で失われてしまったキャラはいくつかの例外を除いて二度と甦ることはない。このあたり、これまでのRPGでよく見られた、キャラが何度も生き返ってくるという展開とはひと味ちがうところだ。

戦闘は、タクティカル・コンバットの形式で各キャラごとに1対1で一騎打ちを繰り広げるというもので、パーティの人数が多くなると、ちょっとしたSLGをプレイしているような気分になる。武器やアイテムも細かにその効果が設定されており、これらを上手に使いこすことが必要だ。

だが、最も注目したいのが劇画家の叶精作によるキャラクターデザインだ。独特のタッチで、これまでのRPGとは大きく異なる重厚な雰囲気を醸し出している。



▲タクティカル・コンバットによる戦闘では、キャラの配置も重要なポイントに。



▶職業にあたるクラスは15種類が用意されているほか、各キャラクターの能力値やデータは驚くほど詳細に設定されている。

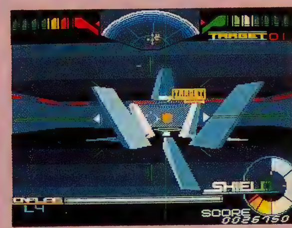
RPG

X68Kの高速ポリゴンSTG

◉―ジオグラフ・シール

X68000

X68Kにポリゴンを駆使した3Dシューティングゲームが登場。建物などの障害物をかわしながら、レーダーに反応した敵機を攻撃していく。攻撃に使用する4種類の武器はアイテムによりパワーアップしていくほか、ジャンプして敵を踏みつけるなんて攻撃もできる。とにかく、高速のポリゴンで表現された空間を自由自在に駆け回る気分は痛快だ。また、RS-232Cを介することでX68K2台を使った対戦プレイも可能になっている。



◀エグザクト☎025(284)7304／STG／X68K／9,800円〔税別〕／3月12日

『ドルアーガ』シリーズ最終作

◉―ザ ブルークリスタルロッド

SFC

『ドルアーガ』シリーズの完結編となるデジタルゲームブック。ストーリーは、塔から脱出したギルとカイが、ブルークリスタルロッドを天上界に返すというもの。しかしそのためには、神が与えた試練をこなさなければならない。ふたりの行動によりメッセージ、イベントが変化するマルチストーリーで、エンディングは48種類用意されている。なかにはバッドなエンディングもあり、シリーズに対するあらゆるプレイヤーの思い入れに応えてくれる。



◀ナムコ／AVG／SFC／9,800円〔税別〕／3月25日

古典的名作が低価格で登場!

◉―スペースインベーダー ザ・オリジナルゲーム

SFC

誰がなんといっても『スペースインベーダー』はTVゲームの王様である。過去の表示形式を画面に再現する、気の利いた演出がこのソフトのいいところ。アップライトタイプはデパートのゲームコーナーを思い出させ、セロファンタイプは煙草の煙モクモクの喫茶店を思い出させる。さらに、SFC版では対戦モードもついている。しかも、お値段はというと4,980円ととってもリーズナブル。その昔熱狂的なファンだったプレイヤーは絶対買うべし。



◀タイトー／STG／SFC／4,980円〔税別〕／3月25日

THE FORE-SIGHT 新作ソフトレビュー

電撃王が自信をもって選んだ「本当に面白いソフト」を紹介するのがこの新作ソフトレビュー。今月も、ゲームを見る目をしっかり備えたレビュアーたちが、個性的に語る言葉に耳を傾けてみてはどうかな?

今月の評者

小峯徳司 ATSUSHI KOMINE
「1に操作性、2に発想、3にバランス」が評価基準。操作性が悪いゲームは、どんなに発想がすごくてもダメと考えている。どんなゲームでもプレイするがアクション、シューティング、パズルが好み。

榊　涼介 RYOSUKE SAKAKI
得意ジャンルはいわゆるシミュレーションってやつ。最近ハマッたのは『激闘！　欧州海戦史』。何故かジェネラルサポートのゲームをヒイキしてしまう今日この頃なんである。あの渋さがたまらない！

森田慶子 KEIKO MORITA
ゲーム好きが高じてライター、そしてゲームデザイナーへ。ゲームは見た目よりもゲーム性重視。ただし、ややこしいゲームは苦手。すぐに覚えられて、駆け引きが楽しめるゲームでじっくり遊びたい。

羽岡義晴 YOSHIHARU HAOKA
兄弟誌、電撃スーパーファミコンのウラワザ担当。自分の好みだけでゲームを薦める子供レビュアー。RPG、SLG、自腹を切って無差別に手を出し、かなり痛い目にあっているのは真実。

アローン・イン・ザ・ダーク

PC9801

リアルな動きに脱帽!!

それにしても98でこんなゲームができるとは…と今さらながら感慨にとらわれたのがこのゲーム。『アローン・イン・ザ・ダーク』とはどんなゲームか、簡単に紹介すれば、まずはH・P・ラブクラフトという怪奇作家ありき。ふだんSLGしかプレイしないわたしが何故、このゲームをやる気になったかとうと、理由はひとつ、わたしはラブクラフトのファンであったからだ。このヒトのオリジナルな点は、自分でクトゥルフ神話と呼ばれる神話体系を作り上げたこと。地下に潜む邪悪な神々が、再び世界を支配しようとしている、というのが神話の骨子で、ここからさまざまな小説が生み出されたわけ。

さて、肝心のゲームについて言えば、このゲームはラブクラフトの世界をリアルな3Dポリゴンでビジュアル化、アドベンチャーゲームとしている。どんな雰囲気かは下の写真を参照にして欲しいが、わたしが特に感心したのがキャラの動き。動作がきめ細かで、非常にしなやか。褒めすぎるかもしれないけれど、まるで昔の東映動画(白蛇伝とかね…)の世界を見るようだった。また、キャラの位置によって、カメラワークが切り替わるのも嬉しい。要するにアニメや映画の世界で主人公を動かしているといった感じなんだね。ともあれ、遊んで損はしない、というのがただ今の感想だ。

とはいえ、欠点もなきにしもあらず。プレイしてみた印象から言えば、主人公がとにかく弱い。ちょっとしたミスであっけなく死んでしまう。まあ、ラブクラフトの世界というのは圧倒的な力を持つ神々に、吹けば飛ぶような人間が餌食にされる話だから仕方がないのかもしれないが、ここらへんまで小説に忠実(!?)でなくても、と思ってしまったりする。あと不満があるとすれば値段。わたしとしては一度謎解きをしてクリアすれば二度はやらないゲームだから、価格が12,800円は少々高いような気がする。これも、キャラの動きや3Dポリゴンにどれだけの価値を認めるかの問題なんだけれどね。(榊)



▲1924年秋、物語は人里離れたルイジアナの洋館からはじまる。主人公は謎の死を遂げた芸術家の死因を解明するために屋敷へ赴くが、そこには身の毛もよだつような事実が……



9821版やTOWNS版と比べても遜色ない移植度だ。

•DATA•

発売元：アローマイクロテックス
☎03(3398)6361
発売日：3月11日
価　格：12,800円[税別]
メディア：FD(VX以降、HD専用)
FM音源対応

AVG

SFC

テトリス武闘外伝

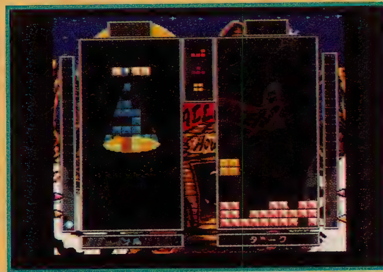
『テトリス』らしさが足りない!

ゲームボーイで好評を博し、すっかりスタンダードになった「対戦テトリス」。それを発展させ、対戦中にさまざまな"魔法"(相手のプレイを妨害したりする術)を使えるようにしたパワーアップ版『テトリス』、それが『テトリス武闘外伝』である。

この魔法という新フィーチャー、マニュアルを読むぶんには、いろいろなバリエーションがあって楽しそうなのだが、実際にプレイしてみると、腹の立つことが多い。順調にブロックを積み上げて「しめしめ…」と思っていると、突然、そのブロックを爆発させられて、虫食い穴だらけにされてしまうとか、いきなりコントローラのスイッチが反転してワケがわからなくなるとか、「そりゃないだろう!」と叫びたくなるような妨害の連続なのだ。

『テトリス』の楽しさは、ブロックがキッチリそろい、フッと消えるときの気持ちよさにある(細かい話は省略ね)。そして、その気持ちよさを追求し続けながら相手をやっつけることができたから、最初の「対戦テトリス」はとても楽しかったし、みんなが熱中したのである。ところがこの『武闘外伝』は、ブロックをそろえることより、それを妨害すること(足の引っ張り合い)に重きが置かれてしまっているため、『テトリス』本来の気持ちよさが損なわれてしまっているわけだ。

とはいえ、このソフト、敵の妨害をどう防ぐかとか、いつ魔法攻撃を仕掛けると有効かとか、独特の戦略性があるのも確かで、『テトリス』とはまったく趣の異なる"対戦ゲーム"と考えれば、それなりに遊べるんだけどね。(徳)



▲『テトリス』という名前はついているけれど、『テトリス』独特の気持ちよさは薄い。名前がちがっていたらもっと楽しめたかも。

叙勲



発想のユニークさに興味がある人はいちどお試しを。

•DATA•

発売元:ビー・ピー・エス
発売日:発売中
価　格:8,000円[税別]

AVG

SFC

ファイアーエムブレム　紋章の謎

待ってなくてもはまるらしい!

「電撃SFC編集部」内で15本……新記録じゃないだろうか? 仕事で死ぬまで攻略しなくちゃならない編集者は、よっぽどじゃないと自分でゲームは買わないからなぁ……(オレは別だけど。ただのバカだから参考にならん)。裕木奈江がマルスを待っていた様に、恥ずかしくて言わないが、実はみんなも待っていたらしい。

今ではシンプルなシステム。軽やかに攻めてくる敵ユニット。アイカワラズバカなマチス、そして賢くないCOMの思考ルーチン。これにオタクなストーリーっていうのが『FE』の全容である。どうみたって任天堂が主戦力として売る「商品」ではない。が……ゲーマーは待っていた。現に何千人もの人間が途中セーブできないくやしさに涙をのみ、全員仲間を生かしてクリアしようと命を削る……。

オレのようなオタクゲーマーには、グラフィック以外、けなす部分が見当たらない。いいゲームだと思う。ストーリーがわかりにくいとか、ユニットを動かすのがめんどうくさいなんてヤツはプレイしなければいいのだ。筋を憶えている『ドラクエⅠ・Ⅱ』はつまらなかったが、筋を忘れてしまった『ファイアーエムブレム』は1章がファミコンのリニューアルでもかなり燃える。ゲーム性の違いが生んだ結果ってヤツ。(羽)



▲手塩に掛けて育てたキャラが殺されて、思わずリセット。全員生かしておきたくなるのは作品にハマった証拠。

叙勲



とにかくハマれる、SFC史上に残るファンタジーSLG。

•DATA•

発売元:任天堂
発売日:発売中
価　格:9,800円[税別]

SLG

◉―読者が選ぶパソコンソフト前人気ランキング

1	三國志Ⅳ	光栄 2月26日	価格未定 SLG/PC98VM	
2	スレイヤーズ	バンプレスト 3月	12,800円 RPG/PC98VX	ページ 18
3	ドラゴンナイト4	エ・ル・フ 発売中	8,800円 SLG/PC98VM	
4	A.Ⅳ.	アートディンク 発売中	12,800円 SLG/PC98VX	
5	スーパーリアル麻雀PⅣ	ビング 4月	12,800円 TBL/TOWNS,98,68	ページ 157
6	ルナティックドーン	アートディンク 発売中	10,800円 RPG/PC98VX	
7	ファーランドストーリー伝記	TGL 発売中	10,800円 SLG/PC98VX	ページ 26
8	Super野球道2	日本クリエイト 4月	12,800円 SLG/PC98VX	
9	クリスタニア(仮)	システムソフト 発売日未定	価格未定 RPG/PC98VX	ページ 56
10	パワードール	工画堂スタジオ 発売中	10,800円 SLG/PC98VX	

提督の決断Ⅱ

PC9801

われニューヨークを爆撃せり!!

さて、と。『提督の決断Ⅱ』であります。プレイした印象をひと言で表現すれば、実に光栄らしい二次大戦SLGだ、ということ。光栄らしい、とは経営型のシミュレーションであること。プレイヤーの立場は日本海軍軍令部総長（またはアメリカ海軍作戦部長）。広い視野から戦局を見つめ、艦隊の創設・派遣や攻略目標、さらには物資の配分、人事などを決定する立場だ。とはいえ、艦隊どうしの決戦や、海軍陸戦隊(海兵隊)を使った個々の戦闘を指示することもできる。また、月1度開かれる作戦会議は非常にリアル。これは軍令部総長を含めた5人の大臣が外交交渉や作戦目標、予算配分などをめぐって駆け引きをする場なのだが、この駆け引きが一種の〝カード・バトル〟になっている。裏取引や時間稼ぎといったカードを上手に組み合わせて自分の主張を通してゆくわけ。光栄ならでは、のオリジナリティあふれるシステムと言えるね。ただし、「ムムム、これは…？」と思う点も若干ある。たとえば、わたし、今のところ日本海軍でプレイしているんだけれど、イギリスと講和を結んだとたん、いきなりカナダのモントリオールが日本軍の基地になってニューヨーク航空隊と戦いはじめたのには驚いてしまった。まあアメリカ本土に空襲できるなんて、ゲームだけに許された特権と考えればよいのだろ～か？　叙勲は3つに限りなく近いふたつであります。　(榊)



◀ビジュアルは充実のひと言、リアルな雰囲気がマル。

叙勲



光栄タイプの歴史ものSLGが好きならオススメだ。

•DATA•

発売元：光栄
☎045(561)6861
発売日：発売中
価　格：14,800円[税別]
メディア：FD（VM以降、HD対応）
マウス専用
FM音源対応

SLG

ドラゴンボールZ2　超武闘伝

SFC

悟空よ！　キミはどこに行く?

今後の1対1の格闘ACTは、どれだけ新しい要素、特にゲーマーを引きつける要素を持っているかで「受ける、受けない」がハッキリしてくると思う。『侍スピリッツ』があれだけ話題になったから「まだまだ格闘ゲームは強い」なんていう単純な結論にたどり着くのはワケ知りな問屋関係者のおやじくらいのもんだ。一般消費プレイヤーであるみんな(含む読者様)は身体でわかっている事だと思う。「気持ちいいゲーム」は理屈でなく、センスの問題。楽しむためにはくだらないこだわりなんか捨てないとイケナイわけだ。

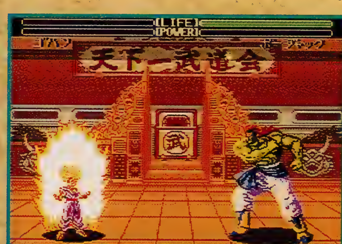
実は『ドラゴンボールZ2』は……そんなふうに単純に楽しんでほしい。確かに過去にバンダイに泣かされてきたゲーマーは数知れないだろう。実際オレも何度となく泣かされた。前作にあたる『ドラゴンボール　激闘天下一武闘会』はそのスピード感のなさから、格闘ACTと呼べるシロモノではなかったのも事実だ。そんな事は知った上でこのゲームを薦める。特に全国500万の原作ファンの少年少女、社会人に、仮想現実な超武闘を感じてほしい。①距離の表現などが原作の雰囲気をうまく作り出している。②スピードに慣れればスゴイ攻撃が可能。③文字通り、超武闘。前作のスピードアップしただけのシステムに、こんなに誉め言葉が出てきてしまう自分が恐ろしい。たしか前作はけなした憶えがあるだけに……トホホですな。

まあ、当たり判定やコマンド入力の微妙なガタツキなんていうシステム的なモノから、なんでクリリンやヤムチャ、Z戦士が入ってないんだっていう（きっと『超武闘伝3』『超武闘伝スペシャル』なんていうのが発売されるんだろうなぁ）バンダイのいやらしい大人な戦略まで、実際、文句がないわけじゃない。でもいいです。悟空のように強くなった気がしたから。(羽)

叙勲



前作より遥かに進歩した対戦格闘ACTの傑作！



▲隠しコマンドでゲームスピードを上げちゃえば、もうイカす高速アクションが楽しめる。

•DATA•

発売元：バンダイ
発売日：発売中
価　格：9,800円[税別]

ACT

◉──読者が選ぶSFCソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー／発売日	価格／ジャンル	ページ
1	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア 4月2日	11,400円 RPG	15
2	ドラゴンクエストⅣ	エニックス 発売日未定	価格未定 RPG	
3	ダービースタリオンⅡ	アスキー 発売中	12,800円 SLG	
4	SDガンダムGX	バンプレスト 3月	9,800円 SLG	
5	真・女神転生Ⅱ	アトラス 2月下旬	9,990円 RPG	
6	タクティクス・オウガ	クエスト 発売日未定	価格未定 SLG	
7	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト 春予定	9,800円 SLG	
8	かまいたちの夜	チュンソフト 発売日未定	価格未定 ETC	
9	いただきストリート2	エニックス 発売中	9,800円 ETC	
10	サムライスピリッツ	タカラ 発売日未定	価格未定 ACT	

PC9801

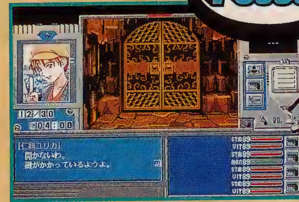
妖撃隊　邪神降魔録

復帰第一作！　好き者は買いだ！

ダークホラーRPGといえば名作『ラプラスの魔』がある。かなりの期間ハマってた憶えがあるが、クトゥルフ神話が題材なため、プレイヤーは無謀な戦いに挑む貧弱な人間。こいつはツライ。テーブルトークの世界は感じられても、自らが勇者としての活躍は味わえなかった。最近のゲームにない「虚無感」はスバラシイと思うが。

で、『妖撃隊』である。シナリオは異界の神や悪魔、クトゥルフの匂いはプンプンしていてもあくまでオリジナル。プレイヤーの操る人間もいわゆる「超能力者」だから、かなりムチャ。クトゥルフというよりは菊池秀行。妖斬刀が舞い、召喚術の力が炸裂する。この世界観の構築は好き者には堪えられない。これだけで買ってしまったオレと同じ様なヤツが、最低1000人はいるはずだ。

肝心の内容は……プログラムした人もグラフィックの人も企画の人もガンバってると思う。ランダム性のキツイシステムも、データ（アイテムやシナリオ、キャラ）の単純数が多ければきちんと連動するものだと思う。開発期間をかけた、少なくとも素人にそういう事を判らせないボリュームのゲームがしたい。買ってソンはしなかったけど、物足りなかったのは事実だ。方向は間違っていないとオレは信じてる。（羽）



▲とにかくイカす人材を有効に使うことが要。

叙勲



意欲的な試みの生きた、久びさに楽しめるRPG。

•DATA•

発売元：日本テレネット
☎03(5394)6601
発売日：発売中
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD(VX以降、HD対応)要マウスFM、MIDI音源対応

SLG

PC9801

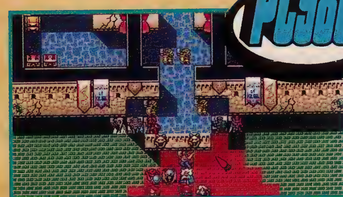
モンスターメーカー　マジックマスター

遊べば、運の強さが見えてくる！

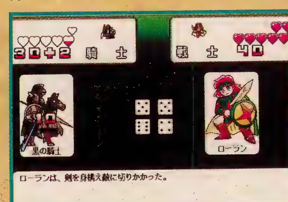
この原稿を書こうとした時、投資のセールス電話がかかってきた。「わたしは一切投資はしません！」と言ったら、いきなりガチャン。あのね、いま『マジックモンスター』で自分の運の悪さを再確認したとこなの。投資なんて賭けをやる気にゃなれないんだよ。と切れた電話に向かってつぶやいた。

自分の運の強さが見えるとは、どういうことか？　このゲームはRPGのタクティカルコンバットの部分をクローズアップしたようなSLG。ゲームの最も特徴的なのは、TRPG風の戦闘システムにある。キャラの攻撃力が「3D＋2」などと示されていて、この例なら6面ダイスを3つ振り、出た目に2を足した数が敵への攻撃の大きさとなる。そこから敵の防御力を引いた数がダメージ。わたしがデザインした『フォーチュン・クエスト　ボードゲーム』と似たシステムなので理解しやすかったが、このシステムでは敵の防御力以上の数字を出さなければ、攻撃しなかったのと同じ。サイの目の差はわずかでも敵の防御力を越えるか、越えないかで、運がガラリと変わる。

本当のところ、仕組み自体はこれまでのコンピュータゲームと大差はないのだ。だが、サイコロをコンピュータが振るか、自分が振るかで、ひとつひとつの戦闘に対する気合いの入り方がまるでちがってくる。また出目が見えることで、戦略で負けたのか、運で負けたのかが、はっきりと見えてくる。ちょっとした差が、プレイ感を大きく変えているのだ。「ついてない」とぼやきながらも、わたしははまった。ここまではっきりと運を見せつけられると、逆に人間は、はりきってしまうものらしい。（森）



▲フィールドには宝物も。クリアするとシナリオが終了するので、宝物をすべて取るまで敵を倒したくなくなるのが、システムの難点。



◀スロットマシンのような仕組みでサイコロ振り。

叙勲



見た目はカワイイがやりごたえは十分にある。

•DATA•

発売元：ウィズ
☎03(5688)1651
発売日：発売中
価　格：11,000円［税別］
メディア：FD(VX以降、HD対応)マウス対応FM音源対応

SLG

◉―読者が選ぶMDソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格	ジャンル	ページ
1	V.R.	セガ	3月18日	9,800円	SPT	20
2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	5月	価格未定	ACT	166
3	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ	発売日未定	価格未定	RPG・CD	
4	ベア・ナックルⅢ	セガ	3月18日	7,800円	ACT	17
5	ラングリッサー2	メサイヤ	7月	価格未定	SLG	
6	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ゲームアーツ	発売日未定	7,800円	AVG・CD	
7	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ	4月	7,800円	SPT・CD	167
8	アウトランナーズ	セガ	5月	価格未定	SPT	
9	ぽっぷるメイル	セガ	4月1日	8,800円	RPG・CD	
10	モンスターワールドⅣ	セガ	4月1日	7,800円	RPG・CD	167

ロードファイター

FC

古いゲームで昔を思い出そう

つい最近、ニューファミコンを買った。で、古いファミコンソフトを引っぱり出して遊んでみたのだが、そんななかでとくに私がなつかしさを感じたのがコナミの『ロードファイター』だった。

『ロードファイター』は、10年ほど前のレーシングゲームで、同名のアーケードゲームからの移植作品である。その昔、オリジナルの『ロードファイター』に熱中していた私は、当然のことながらこのファミコン版に飛びついた。このファミコン版、なかなかデキがよく、アーケード版のスピード感や操作感覚をよく再現していた。とくに「ほかの車に当たってスリップしたら、カウンターを当てて体勢を立て直す」という操作感覚がしっかり再現されていたことで、「アーケードと同じじゃん！」と私は大喜びしたもんである。



◀当時のソフトのチープさも、今では味わいさえ感じられる。

ところが、4ステージをクリアしたところで、突然「ゴール！」と表示されたとき、私の目は点になった。「え、これでオシマイなの？」と。ファミコン版は、オリジナルの内容を100とするなら、20〜30くらいの内容しかない、ものすごい縮小版だったのである。

今またあっという間に終わる『ロードファイター』をプレイして、なつかしいと思うとともに、「アーケード版の基板が欲しいなあ」と思ってしまった（笑）。

なんだか、レビューというより昔話になってしまったけれど、みんなも古いファミコンソフトで当時のなつかしい思い出にひたってみてはどうだろう？（徳）

叙勲



今、中古で買ったら500円くらいなんだろうなあ……。

•DATA•

発売元：コナミ
発売日：1985年に発売
価　格：4,500円（税別）

SLG

がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス

SFC

奇妙キテレツ変態？ ACT

ス、ス、スッゲー！　目がいっちゃってるもの。いいんすか？　こういうゲームを販売しちゃって（笑）。まあ、よくできたゲームだと思います。本編の横スクロール部分、おなじみの街部分、変化に富んだサブゲーム……伝統的なACTゲームの最新作として、素晴らしいデキなんですが……。一流のスタッフが変なゲームを作ろうとすると、こういうのが生まれて来るんでしょうか？

外側は伝統でオブラートに包んでおいて、中身はやりたい放題。普通じゃないよ、こりゃ。巨大ロボ「ゴエモン・いんぱくと」の顔なんかもう、放送禁止じゃないかってくらい。イカスぅぅぅ！　って感じ……なんて、オレだけいっちゃっても、しょうがないんですが。まあ、実際なにがスゴイって、これだけムチャなことをしながらゲーム自体が楽しいということ。小事にかまけて大事を失った、「カルトゲーム」とはちがって、ちゃんと子供から大人まで楽しめるように基本は押さえてある。う〜ん、やるなコナミ……。『パロディウス』のように露骨に笑いを取ろうとしていない分だけ、怖いと思いました（特に深夜）。

叙勲



難易度は高いが、良く練り込まれた痛快ACT。

•DATA•

発売元：コナミ
発売日：発売中
価　格：9,800円（税別）



▲コナミの人気ACT『がんばれゴエモン』シリーズは、独特のおかしなノリと雰囲気がポイント。

サブゲームも人気のあったSTG『ゼクセクス』、F1ゲーム顔負けの『ぞうきんがけ』、ペンギンくんウォーズの『ばずーかしんちゃん』、そして最後のお楽しみ、『バーチャじごく』まで、力入りまくり。

細かい演出と危ない匂いで、きまくってるのが、今回の『ゴエモン』！　怪しいのが好きなら買いの1本。（羽）

ACT

◉ — 読者が選ぶPCエンジンソフト前人気ランキング

1	ぷよぷよCD	NECアベニュー / 発売中	5,600円 / PZL・SCD	ページ 125
2	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム / 発売中	7,800円 / PRG・SCD	
3	モンスターメーカー 〜闇の竜騎士〜	NECアベニュー / 3月	7,800円 / RPG・SCD	
4	女神天国 〜MEGAMI PARADISE〜	NEC HE / 春予定	価格未定 / RPG・SCD	ページ 168
5	3×3EYES 〜三只眼變成〜	NEC HE / 夏予定	価格未定 / AVG・SCD	
6	餓狼伝説2	ハドソン / 3月12日	6,900円 / ACT・SCD・AC	ページ 18
7	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト / 3月25日	7,800円 / RPG・SCD	ページ 16
8	誕生〜Debut〜	NECアベニュー / 発売日未定	価格未定 / SLG・SCD・AC	ページ 169
9	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン / 発売日未定	価格未定 / ACT・SCD・AC	
10	フレイCD	マイクロキャビン / 3月31日	6,800円 / ACT・SCD	ページ 17

THE FORE-SIGHT SPECIAL

話題のCD-ROMソフト3本立て！ そこに未来は見えたか？

楽しめてこそエンターテイメント！

さて、今回はスペシャルということで、Macintosh用CD-ROMソフト３本をプレイしてみた。とくに『ガジェット』と『アレックスワールド』は、さまざまな雑誌で、数々の美辞麗句によって、いかにもすばらしい、最先端のエンターテイメントであるかのように紹介されている作品である。私はそんな話はひとつも信じちゃいないが、「そこまで絶賛されるからには、きっと何かがあるんだろう」と思い、Macに向かったわけである。

まず『ガジェット』。プレイヤーはホースラヴァーという科学者を探して、列車やモノレールなど、さまざまな乗り物に乗って旅をする。駅や列車、機械装置など、すべてが精巧なCGで描かれた世界には、実写ものにはない空間の広がりや独特のリアリティがあり、本当に別世界を旅しているような気分になれる。

『アレックスワールド』は、タイムマシンで未来に連れて来られたうえに、殺人犯のぬれぎぬを着せられた男が、ナゾのロボット・アレックスとともに真犯人を求めて未来世界を冒険する物語。テクノロジー、ドラッグ、暴力が氾濫する世界、そしてそれらを覆い隠す色とりどりの電飾……カオティックな未来世界の描写が印象的な作品である。

で、この２作品をプレイした私の感想だが、どちらの作品も世界や空間の演出、独自のイメージを作り出すことに成功しているとと思ういっぽう、ハッキリ言って、エンターテイメントと呼べるようなモノではないと感じた。言い換えれば、「ちっとも楽しくない」のである。

両作品とも、今はやりの「インタラクティブ・ムービー」としてもてはやされているわけだが、ムービー……すなわち映画と名乗る以上、見ているだけで楽しいと思わせるストーリー展開なり、演出なりがあってしかるべきである。ところが両作品は、見ていて退屈することが多く、映画としてはとても満足のいくクオリティとは言えなかった。

それに加えて、両作品のウリであるインタラクティブ性、つまり参加性や双方向性というのが、マップを移動するとか、誰かと会話するとか、アイテムを使うとか、その程度のことばかり。そんなことは10年前のアドベンチャーゲームでもやっていることではないか。

乱暴な言い方をすれば、両作品とも、ビジュアルが精巧なCGになり、ときおりQuickTimeムービーのシーンが挿入されるアドベンチャーゲームでしかない。そんなものをインタラクティブ・ムービーだの、マルチメディアだのというワケのわからない魔法の呪文でコーティングし、人々にありがたがらせるのはインチキなんじゃないだろうか？　両作品が「CGアドベンチャー」というカタチで紹介されていれば、おそらく何の違和感も感じなかったろうに……。

３本目の『ぼのいぢり』は、「ぼのぼの」のアニメ映画のQuickTimeムービー版を収録し、それに人工無能ソフトをプラスしたもので、ファン向けのキャラクター物としての意味あいが強い。私もファンのひとりとして楽しませてもらった。Macで100分ほどの映画が見られるのはスゴイと思うし、さすがホンモノの映画だけあって、見ていて楽しかった。

ということで、スペシャルは終わり。まだまだ言い足りないこともあるので、機会があったらいずれまた。(徳)

GADGET



•DATA•
発売元：東芝EMI
☎03(3971)2891
発売日：発売中
価　格：9,800円(税別)
メディア：CD-ROM(漢字トーク７以降)
要256色、要倍速CD-ROMドライブ

▲内容的には首をかしげる部分が多いものの、独特の世界観、ビジュアルイメージには圧倒させられる。メカニックや小道具のデザインの凝りようはとくにすごい。でも、人の顔はブキミすぎ（笑）。

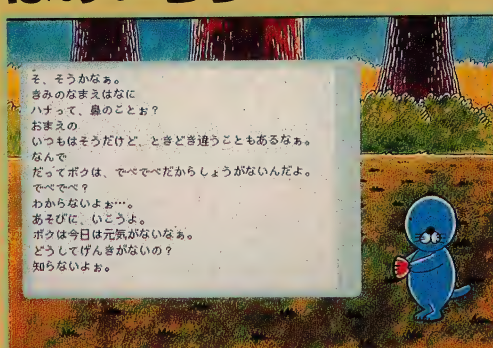
ALeX-WORLD



•DATA•
発売元：バンダイビジュアル
☎03(5828)3028
発売日：発売中
価　格：10,800円(税別)
メディア：CD-ROM(漢字トーク６以降)
要256色

▲この作品も世界づくりには腐心しているようだが、シナリオの質が低いため、面白味に欠ける。物語に盛り上がりがなく、なしくずし的にズルズルと話が進んでいくという印象が強い。

ぼのいぢり



•DATA•
発売元：バンダイビジュアル
☎03(5828)3028
発売日：発売中
価　格：9,800円(税別)
メディア：CD-ROM(漢字トーク７以降)
要256色

◀今回の３本の中ではいちばん楽しめる。人工無能のバカさかげんも、ぼのぼのなら許せてしまう（笑）。映画は、ビデオなどで見たほうが自然のような気もするけどね。

3/20 発売直前 特集!!



3DO

標準価格54,800円に下がっていよいよ登場!

1994年登場
3DO
普及台数?

モデル/宇田川綾子(MILLE VISAGE)、撮影/江尻宏明



1952年登場
テレビ
普及台数208.8台／100世帯
1931年登場
ラジオ
※普及台数112.8台／100世帯
1982年登場
CDプレーヤー
普及台数65.4台／100世帯
1977年登場
ビデオ
普及台数100.8台／100世帯
※ラジオのみ'77年2月。他は'93年3月現在のデータ。（経企庁調査局・景気統計調査課調べ）
Panasonic
技術革新を続ける"家庭用AV機器"の系譜に、新星登場か？
新たな家庭"標準機"となるか!?
プレゼント！
3DO・ソフト各ソフトを発売後に各1名
※詳しくはP.42をご参照ください。
は
買いか？
待ちか？
Panasonic

1st 3DOマシン Fz-1 REALの現状と背景



国内初の3DOマシン「Fz-1 REAL」の発売日が目前に迫った。今年に入ってから、ゲーム誌・コンピュータ雑誌のみならず、一般誌や新聞の経済面までが熱い注目を寄せるREALと3DO規格の基本情報をここに集約した。まず、3DO機に何ができるかを再復習しておこう。

◆徹底検証1◆Fz-1 REAL

ハードウェアスペック

CPU：ARM60（32ビットRISCプロセッサ、12.5MHz）補助プロセッサ：画像専用プロセッサ1対、サウンド用DSP×1　メモリ：メインRAM 2MB、VRAM 1MB、バッテリーバックアップSRAM32KB、画面出力：最大解像度640×480ドット・1677万色、最大描画能力6400万ピクセル／秒　外部記憶：倍速タイプCD-ROMドライブ

左のハードウェアスペックによって、REALでは（そして他社の3DO機も）、ビデオに迫る質の実写映像を自由に使える。また、実写やCGで描かれた静止画を、リアルタイムで変形や拡大・縮小の効果を加えながら表示することができる。サウンドも、CD音声をそのまま使うほか、それとまったく同じ質のサンプリング音源を使うこともできる。つまり、従来の家庭用ゲーム機が実現していたよりも、「ずっと実体験に近い質での表現」（3DO社や松下電器の表現）が可能になっている。

REALは米国ではすでに昨年秋に登場済みだ。日本版と米国版の外見はまったく同じように見える。内部的にもほぼ同一だが、微妙な変更点がいくつかあるようだ。ただし、輸入ソフトを動作させる上での問題はない（編集部で入手した米国ソフトはすべて問題なく動作した）。全世界共通規格としての3DO規格では、ワールドワイドにソフトを楽しめる。





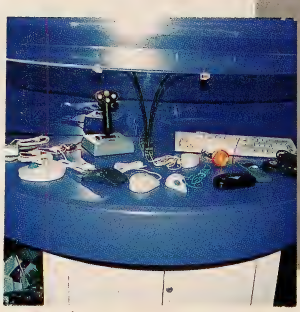
圧縮画像再生ボード

4月下旬発売のオプション。松下電器・ソニーほかの4社によって定められた「ビデオCD」規格のCDを再生するのに必要。増設すれば、最大74分の、VHSなみの画質の映像が楽しめるようになる。なお、ゲーム中の実写映像の再生には必要ない。価格は29,800円〔税別〕。

パッド



ボタンの数は8つ。メインとなる✚字ボタンとA・B・Cの3つのボタン以外に、上縁に人さし指で操作するためのL・Rのふたつ、そして上面にコントロール用のふたつのボタンが用意されている。さらに、ステレオヘッドホン端子・パッド増設用端子、ボリューム調整機能も備えられている。追加パッドは本体と同時発売で3,980円〔税別〕。



ビデオ・S端子出力は背面に



背面にはテレビなどの表示装置への出力用端子が並ぶ。単体でS端子・ビデオ端子・RF端子を持ち、およそ「テレビ」と名のつくものなら何にでも接続して使える（ただし、細かい文字が出るソフトはS端子で行うほうがいいだろう）。もうひとつ、高速入出力用の端子が設けられており、ここには通信用のオプションなどがつながる予定である。

徹底検証2 3DO社のバック企業群

3DO事業の特徴は、ハードウェアが複数の会社から販売され、3DO社自身はソフトもハードも作らないことにある。これは、従来かなり閉鎖的だった家庭用ゲーム機業界に比べ、市場をオープン化し、競争原理のもとで質の向上と価格の低下を図ろうとする意図にもとづいている。3DOビジネスの動きと、それに関わる企業群を下に図示してみた。REALや対応ソフトもこうして作られたのだ。

ハードウェアライセンス企業

現在世界で6社。松下、サンヨー、AT&Tはすでに報道されたとおりで、欧米でもう3社が発表待ちの段階にある。3DO社はハードメーカーからはライセンス料を一切取らない。これによって、より多くの企業に3DO機を出してもらい、複数の企業が3DO機を発売することで、価格や付加価値の競争が起き、ユーザーに選択の自由が生まれる……というのが3DO社の描く将来像だ。



エレクトロニック・アーツ

小規模メーカーのソフトの発売元となる「ソフトウェア・パブリッシング」事業で米国最大の会社。もちろん、自社での開発も行っている。3DOは、同社の会長でもあるトリップ・ホーキンス氏のコンセプトが元になったプロジェクトだ。

AT&T

世界最大の通信会社、兼コンピュータ会社。ワークステーション用のOS、UNIXを商業ベースに乗せた会社でもある。アメリカでは一般顧客向けに電話機や留守番電話なども売っており、その販売網は強力。通信対応の3DO機を発売する予定がある。

その他の出資企業

ベンチャーキャピタル（新分野の新規事業にお金を貸し付ける会社）としてクライナー・パーキンス社が資本を提供している。同社のこれまでの出資先には、IBM互換機のコンパックや、ビジネスソフトウェアのロータスがあり、数多くの企業を大きく育てている。また、日本からはナムコが3DO社に出資したと伝えられた。このほかにも数多くの企業が出資している。

3DO社

3DOの技術開発や技術情報の提供が主業務。ソフト会社相手の技術上のアドバイス業務なども行う。

3DOジャパン

3DO社の日本の窓口として、日本の企業へのサービスを行う子会社。

ユーザー

米国松下電器・MCA

REALの発売元である松下電器は、アメリカでも「Panasonic」その他のブランドで大家電品メーカーとして知られている。映画産業のMCAは資本的に松下の傘下で、自社の映像・音声資産を3DOのソフト開発用の「コンテント・ライブラリ」に提供している。

タイム・ワーナー

出版・映画・音楽といったソフト産業で120億ドルの売上をあげる巨大企業。社内の4部門で3DOに協力体制を取っており、たとえば映画部門からは映像資産の提供が行われている。また、米国第2のCATVシステムを運営する会社として、3DOの通信対応にも意欲的。



ソフトウェアライセンス企業

3DO社から、3DO技術に関する資料や、上述の「コンテント・ライブラリ」といった開発用データを受け取り、技術サポートを受けてソフトを作る。この対価として、ソフトを売るときに、1本あたり3ドルの「ロイヤリティ」（権利料）を3DO社に支払う。この額はほかのゲーム機に比べ安く、また生産量や内容もソフト会社側で決定できる。

徹底検証3 3DO規格立ち上がりから現在まで

3DOの名前が初めて明確に認知されたのは、昨年1月のCES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショー、米国最大の家電製品見本市）だった。このときは、「従来の家庭用ゲーム機の枠を大きく超える性能を持った、3DOというニューマシンが登場する」という程度の情報がつかめたにすぎなかったが、業界は敏感に反応し、次の'93年夏のCESでは3DOは注目の的となった。このとき、3DO事業の概要やREALの試作モデル、それに三洋電機の3DOマシンの模型などが展示・発表され、一躍業界にセンセーションが巻き起こった。昨年夏から冬にかけて、各社が相次いで「次世代ゲーム機」構想を発表したのは、明らかに3DOに対抗する意味が強い。そんななか、10月にアメリカで米国版のREALが発売開始され、たちまち5万台を売り切った。しかし、その後ソフトの発売の遅れから、REAL販売の伸びは鈍り、3DO失速説も流れ始める。実際、3DO社自身はいまだに赤字。ただしこれは、上で見た経営スタイル上、ソフトが出そろってくるまでは仕方ないことだ。事実、この1月のCESでは、三洋電機が今年夏の日本での3DO機販売開始を宣言。現在、ソフトに関して契約を結んだ会社数は世界で570社を越え、開発中のタイトル数は200本以上になる。



▲米国松下電器のブースで大々的に展示されたこともあって、昨年夏のCESは3DO旋風が吹き荒れた。



▲今年1月のCESで登場したAT&T製の3DO機。通信機能を搭載する予定。

3DO規格はソフトハウスにプラスなのか？

3DO社の主張とゲームソフトメーカーの実感



3DO規格の将来を見るために、プロデュース側の主張と、ソフト開発の実際に携わる会社の意見を対比してみた。とくにプロデュース側は、1月のCES会場にて3DO社社長のトリップ・ホーキンス氏に、独占取材を敢行！　3DO規格のメリットと将来性を語ってもらった。

◆3DO社社長トリップ・ホーキンス氏、直撃インタビュー◆

Q　ソフト産業であるEA社の会長であるあなたが、なぜ3DOのような、ハードウェアのプロジェクトを興すことにしたのですか？

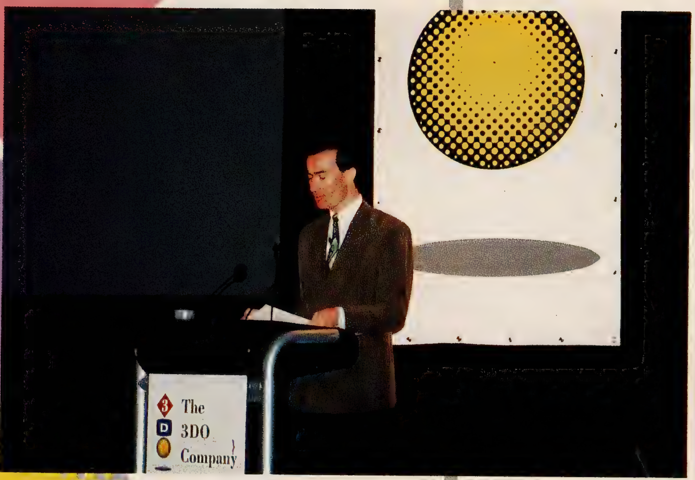
A　1977年以来、互換性のない200以上のインタラクティブ・システムの規格が登場し、そのほとんどが失敗しました。ソフトウェア産業は分裂しなければならず、使用者は混乱させられてきました。ソフト業界のリーダーとして、EA社は標準の規格と、よりよいシステムの必要性を感じてきました。3DOは、ちょうどVHSやCDのような、標準の技術を確立するために取り決められました。

3DOによって、広く一般の人々が、ソフトで「バーチャルリアリティ」を体験できるのです。

Q　3DOは、今年から来年にかけて、一般の娯楽ソフトやゲームソフトに、どんな影響を与えるでしょうか。また、将来的には？

A　3DOによってインタラクティブムービーが作れるようになることが重要です。3DOのアニメやデジタルビデオ画像は、テレビに遜色ありません。スポーツSLGは、プレイヤーがTV放送の一部になってしまうほどにリアルです。3DOはリアリズムを提供します。

今日、ソフト市場を支配しているのはゲームです。ゲームプレヤーが、マルチメディアと3DOを、ほかの人たちに紹介していくでしょう。最終的に3DOのインタラクティブ・ソフトは、CD、そしてビデオのような、幅広いバラエティを持つでしょう。



▲'94年1月CESでもっとも注目を集めたイベントのひとつであるホーキンス社長の講演。CES会場最大のホールに数万人の聴衆を集めたうえ、別のホールにビデオ生中継された。

Q　日米欧の3大市場で好まれるゲームに差があると思われますか？　差がある場合、3DOのアメリカ以外での展開に懸念はありませんか？

A　最近のゲームで、世界中で売れているものは、たくさんあります。日本のプレイヤーはアクションと戦略を好みます。アメリカ人はリアルなシミュレーションを好みます。ヨーロッパの人は、グラフィックの美しさをとくに大切にします。そして、3DOは、どんなスタイルのゲームにも、ゲーム以外のソフトにも理想的ですから、世界的にアピールできます。

Q　通信ネットワークが整備されていない日本のような国では、通信をサポートする3DOのメリットが失われませんか？

A　日本でのネットワークという考え方はたいへん重要です。衛星放送のようなデジタル放送システムが利用でき、これによって3DOに新たな道が開かれると思っています。

Q　MSXは、有力ハードメーカーが参入しながら、結果的に失敗だったと思いますが、その教訓は3DO事業にはどう生かされていますか？

A　MSXからはたくさんのことを学びました。MSXはすでに時代遅れとなった時期に8ビットのZ80CPUを使い、しかも同程度の性能のファミコンの倍以上の値段でした。結果として、ソフト業界のサポート意欲が小さく、アメリカには紹介されずに終わりました。

3DOは、ほかにはできないニーズを満たす、世界的な規格であり、またこれまで登場したどんな新規格よりも多くのソフトウェアサポートを受けています。

Q　3DOがほかの「次世代ゲーム機」に対して優位となる点を挙げてください。

A　他社は、3DOを恐れるために、'95年の製品を'93年に発表し、混乱が起きています。

幸いにも、3DO社は現在マルチメディアシステムを出している唯一の会社であり、他機種に数カ月先行しています。このリードを確立していく必要があるでしょう。またソフト会社には業界で最良の条件を提示し、複数のメーカーが競争的にハードウェアを出すことで、小売店やユーザーが、より低価格な、ソフトやハードを選べるようになり、ソフトの幅も広がります。

Q　最後に、日本のユーザーとソフト産業に対してメッセージをどうぞ。

A　親愛なる日本のみなさん。3DOは日本での登場をたいへん嬉しく思っています。松下さんのような強力なパートナーを得てとても幸せです。日本のソフト会社のサポートは3DOにとってとても重要であり、私たちは日本のみなさんをサポートするのに一生懸命働いています。私たちは、日本のみなさんとともに、末長く楽しい関係を持ち、エキサイティングで新しい体験をたくさん提供したいと思っています。



トリップ・ホーキンス

Trip Hawkins：米EA社会長、3DO社社長　ハーバード大在学中にフェアチャイルド社の家庭用ゲームシステムの無給マーケットリサーチャーとして業界入り。以来、インタラクティブメディアとしてのコンピュータソフト業界に携わり続けている

3DOはソフト製作がしやすいマシンか？



ファミコン発売当時と比べて、CD-ROMをフルに使ったソフトの容量は、なんと1万倍以上になる。これだけ高度になったプログラムや、クオリティの上がったデータを作るためには、効率よくソフト作りの仕事をするための、「開発環境」を整えなければならない。これまでの家庭用ゲーム機では「メーカーが提供する開発環境は、高価な割に貧弱」と噂されていた。これに対し、3DO社は開発環境の整備に積極的だ。

その筆頭に挙げられるのが、「C言語」のサポートだ。「アセンブリ言語」が主だった従来の開発環境に比べて、不必要に詳細なことを意識せずにプログラムが書ける。また、98やMacなど、パソコンでのプログラミング経験がそのまま生かせるため、他機種でソフトを出していたメーカーの参入が行いやすい。

また、ゲームに使えるような実写やサウンドのデータが、「コンテント・ライブラリ」として提供されているのは31ページで紹介したとおり。3DOのソフトに参入したメーカーは、このC言語とデータ集を収めた100枚を越えるCD-ROMのセットを入手できるのだ。

ソフト開発用のコンピュータは、おもにMacが使える。プロのグラフィッカーやサウンド技術者が、手慣れたソフトを使ってデータを作り、それを変換プログラムなどを使わず、そのまま3DOのゲームに使えるようになっている。

このように整備された開発環境によって、3DOではソフトの開発や移植が容易だ。これは、市場を築くうえで大きな武器となっている。

タイプ別に予想&実感「こんなゲームは3DO向き？」

思考タイプのSLG

ハードによって「得意なジャンルのソフト・不得意なジャンルのソフト」というのがあるのはご存じだろう。ゲームによって、要求されるハードウェアの能力は異なる。SLGでは計算の速さが要求されるし、女の子のCGを美しく出すことの価値が大きいゲームもある。多少解像度や色数が劣っても、高速で画面を書き替えることが要求されることもあるのだ。

では、3DOはどうだろう。ゲームのジャンル別に、従来の家庭用ゲーム機と比べてずっと強力といわれるハードの特性を細かく分析し、どんなゲームが楽しめるか、これまでどのように楽しく遊べるかを考えてみた。

（なお、ゲームの画面写真は、あくまでそのジャンルの実例として、PC98版、またはFM-TOWNS Martyのものを使用している。そのゲームが3DOに移植決定したということではない。）

戦略タイプのSLG

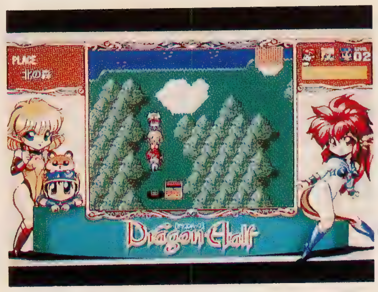
3DOの計算速度は、これまでの家庭用ゲーム機よりもずっと速い。コンピュータの思考時間に待たされずにゲームが楽しめそうだ。また、コンピュータ側の思考がより賢くなることも期待できる。ただし、「セーブ用のRAM容量の少なさ」を指摘する声もある。詳細な状況を再現するゲームでは、セーブできるデータ個数が1個だけになったりするかもしれない。



◀3DOなら、パソコンSLGのビッグタイトルがフルスペックで移植されるかも。（光栄『三國志Ⅳ』）

アニメ調演出のRPG

さる筋の情報によると、3DOの性能は『限界もあるが、けっこう自由にアニメものがやれる』レベルだそうだ。このため、アニメ番組と同じようにセルを作り、それから直接ゲーム用のデータが作れるとのこと。アニメのプロが作った絵を短時間でデータ化できるのはメリットだし、PCMサウンドが使える強みもある。ただ、納品遅れや開発コストが上がる問題もあるという。



◀絵も音も性能が上がるから、もっと楽しい演出が可能になる。（マイクロキャビン『ドラゴンハーフ』）

実写を使用したAVG

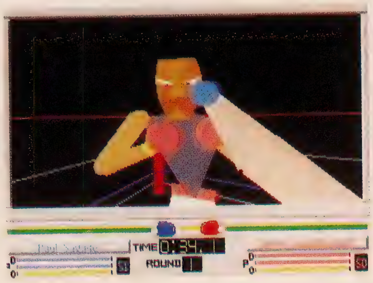
『Mr. Detective』シリーズなどで実写アニメ技術に定評のあるデータウエストさんに聞いた。同社は「高いクオリティの実写動画が実現できそうなスペック」と、3DOによい評価を与えている。ただし、現在は日本語表示のために、CD-ROM上の字体データを読みこまなければならない。文字デザインは自由になるが、スピードの上ではちょっと不利かもしれない。



◀AVパソコンに迫るリアルなAVGが登場する期待が大だ！（データウエスト『岩見銀山殺人事件』）

リアルタイムのSTG&ACT

ジャンルとして出てくるのは間違いないが、気になるのが最近ブームのポリゴン系ゲーム。3DOはソニーのPS-X、セガのサターンとくらべて、ポリゴン専用のハードを持たないのが弱点と言われることがある。しかし、IBM-PCにもPC98も、通常のハードだけでポリゴンゲームを実現している。格闘ゲームまではともかく、パソコンのポリゴンゲームクラスなら出せる!?



◀生々しい動きを再現するポリゴンスポーツゲームも登場するか？（EAビクター『4Dボクシング』）

アダルトゲーム

従来の家庭用ゲーム機では、ハードメーカーの意向が強く反映し、アダルトゲームが出せないものがほとんどだった。この点については、3DOジャパンからはまだ正式な発表がなされていない。しかし、米国3DO社のソフトの年齢指定システムには、「成人のみ」という分類が存在する。パソコンのHゲームがそのまま移植されないにせよ、何らかの「期待」はできそう。



◀日本の誇る、美麗描画のHソフトも登場してほしいものだ。（ミンク『Gokko vol-3』）

最新！3DOソフトカタログ

現在決定のラインナップ全紹介!!

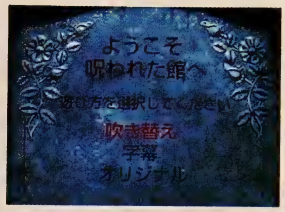
3月〜6月

バーチャル・ホラー〜呪われた館〜
Escape from Monster Manor

ACT
3月20日
¥8,800 EAビクター

プレゼント 1名





▲英語版3DO『Escape from Monster Manor』の移植版。英語版オリジナルも楽しめる。



▲邪悪な霊の力に閉ざされた世界でホラー世界独特の謎が展開され、先へ進むほど謎は深まっていく。

ホラー映画的味付けの迷宮を探険する3Dアクションゲーム。プレイヤーは迷宮に巣食うモンスターたちをレーザーガンで撃ち倒し、最下層をめざす。アーケードゲーム『リッジレーサー』のように、グラフィックにはポリゴン+テクスチャーマッピング処理を採用してまるで実写映画を見てるような感覚が味わえる。

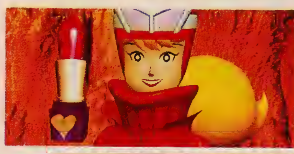
チキチキマシン猛レース

AVG
3月予定
¥8,800 Future Pirates

プレゼント 1名

メディア・クリエイターの高城剛プロデュースのCGアニメ・アドベンチャーゲーム。初めのレースモードで、優勝者を的中させると、10の世界へのパスポートを入手できる。次のインタラクティブモードがアドベンチャーで、ブラック魔王の悪事を阻止する旅に出る内容。

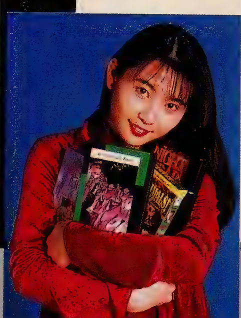



▲テレビでお馴染みのキャラクターが声もそのままに登場する。紅一点のミルクちゃんの魅力も健在だ。


▲魔王を捕まえるには、10の世界で会う人々に、ヒントやエネルギー、お菓子などをもらって行動していく。



▲これは10の世界に出発する時の画面。時間内にブラック魔王を探さなければ逃げられてしまうのだ。



凡例

ジャンル
発売日
価格 メーカー名

RPG……ロールプレイングゲーム
ACT……アクションゲーム
TBL……テーブルゲーム
SPG……スポーツゲーム
SLG……シミュレーションゲーム
AVG……アドベンチャーゲーム
STG……シューティングゲーム
ETC……エトセトラ

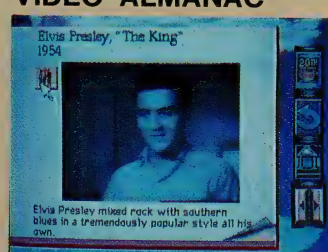
プレゼント 1名 ◀このカタログで紹介しているゲームは発売日になってからプレゼントします。応募要項は特集の最後を読んでね。

こんなものもある海外ソフト 11本

NIGHT・TRAP


●大量失踪事件の容疑者が住む屋敷を舞台に、そこを訪れた5人の美女たちを守り、屋敷の謎を解明していく、実写版取り込みのアドベンチャー。監視カメラと防犯装置を駆使し、美女を狙う敵を罠にはめていく。

20TH・CENTURY VIDEO・ALMANAC



●激動の20世紀の記録を、さまざまなジャンルの60分を越すビデオ映像と2000点以上の写真データで収録。メイン画面からは、地域・年代両面でのデータの検索が可能。音と映像による「20世紀」のデータベース。

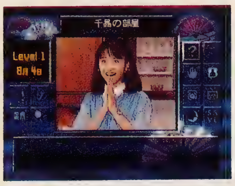
山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件

AVG
3月20日
¥12,800
パック・イン・ビデオ／Panasonic
プレゼント1名



小川範子、西岡徳馬らお馴染みの俳優が出演するサスペンス・アドベンチャーゲーム。3DOならではの実写取り込み映像と進め方でエンディングが変わる「スコアエンディング」システムが目を引く。


▲オープニングのパーティ。映画かドラマを見ているかのような錯覚にとらわれてしまう。

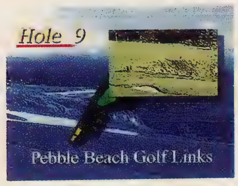

▲「動画アイコン」は、コマンド操作する度に実写の映像で、小川範子ちゃんが活躍。

ペブルビーチの波濤

SPG
3月20日
¥9,800
T&Eソフト／Panasonic
プレゼント1名



パソコンゲームやSFCでお馴染みの3Dゴルフゲーム。3DO版では、コースだけでなく、ゴルファーやキャディをも実写の映像で再現。また、ディレクションの決定方法の変更などでプレイアビリティも向上。



▲SFC版やパソコン版と違い、コースはすべて実写で紹介される。リアリティがアップ。



▲ゲームモードでは、ペブルビーチオープンが追加されているのが目新しい変更点。

THE LIFE STAGE

SLG
3月予定
¥8,800
マイクロキャビン／Panasonic
プレゼント1名



自分のイメージする生活空間を画面上で作制し、そこでの生活を疑似体験できるハウスシミュレーション。家の設計だけでなく、壁や窓のデザイン、椅子やテーブルといった内装まで完全にシミュレートが可能。


▲もちろん、家の設計図ができてからでなければ内装にはかかれない。あとは好みしだい。


▲オフィスっぽいイメージの部屋。机上のパソコンや壁の絵画まで再現できる。

FIRE BALL

TBL
3月予定
¥7,800
日本データワークス／Panasonic
プレゼント1名




▲ゲームセンターでプレイするのと同じ感覚を再現しているところがミソ。

実際に自分がプレイするときのアングルで、完全に3Dで再現されたピンボールゲーム。最近、ゲームセンターで流行の2階建て構造を持つピンボール台など、5種類のピンボール台でプレイが楽しめる。その台のイメージは地水火風と宇宙を現すものとか。

BATTLE・CHESS



●PC9801、MAC、FM-TOWNSなどでも好評のチェスゲームの移植ソフト。非常に細かくつくり込まれた駒たちが、いきいきと動く対戦シーンが見もの。チェスの初心者のためのルール説明モードもある。

LEMMINGS



●あまりにも有名な『Lemmings』の移植。オープニングの感動的ともいえるアニメーションは何度見てもイイ。操作も他機種用のものと変わらず、大人から子供まで、誰でもハマれる思考型アクション。

PUTT-PUTT'S



●いわゆる○×ゲーム「ティク・タク・トー」、神経衰弱「リメンバー！」などのパズルゲームが6本詰まったお買得ソフト。キャラクターも可愛らしく、小さな子供がいるファミリー向けの一本。

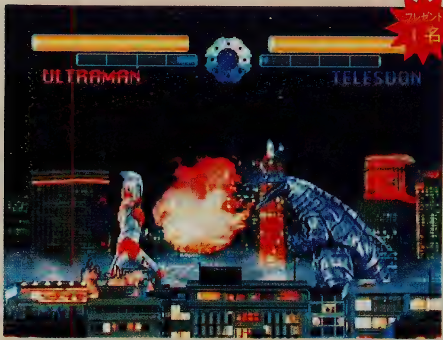
STELLAR7 DRAXON'S・REVENGE



●戦車型3Dシューティングゲーム。オープニングの映像はほとんど『スターウォーズ』。迫力満点のアニメーションがたっぷり。ゲーム自体はオーソドックスで、ボスキャラを倒し次のステージへ向かうもの。

ウルトラマンパワード

プレゼント 1名



ACT / 3月予定 / ¥8,800 BANDAI

実写のウルトラマンと怪獣たちが戦うバトルゲーム。3Dシューティングで怪獣を撃ったり、対戦格闘ゲームのようにウルトラマンと怪獣が戦ったり、と全8ステージでバラエティに富んだバトルが展開される。また、映画顔負けのリアルな映像が展開するビジュアルモードはファンなら必見もの。

寺沢武一の 武 TAKERU

プレゼント 1名



AVG / 4月予定 / ¥9,800 ファン プロジェクト/Panasonic

コミック『コブラ』などの作者としておなじみの寺沢武一原作のデジタルコミック。寺沢武一独特の魅力的な映像とインタラクティブなゲーム要素で構成された全15章のストーリーが楽しめる。本編とは別に寺沢自らが製作過程を解明するコーナーや主人公の必殺技を解説するコーナーなどがある。

鉄人

プレゼント 1名



ACT / 4月予定 / ¥8,900 SYNERGY/Panasonic

「鉄人」とはゲームの中でプレイヤーがコントロールする人型殺人機械の名称。「鉄人」を駆使して敵を倒し、トラップをくぐり抜けるインタラクティブ・アドベンチャー・ムービーだ。6ステージにわたり展開されるビジュアルは超ハイクオリティー＆スピーディ。

ドクターハウザー

プレゼント 1名



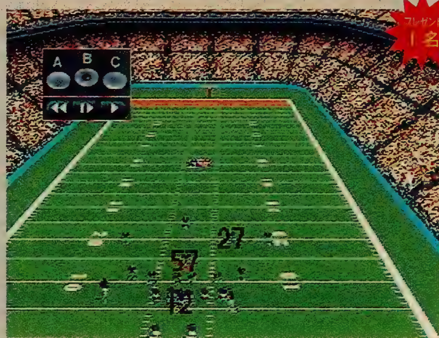
AVG / 4月予定 / ¥8,800 リバーヒルソフト/Panasonic

プレイヤー自身が主人公の新聞記者となって、失踪した天才学者を探すアドベンチャーゲーム。学者の屋敷に仕掛けられた罠を克服しながら謎に迫っていく。

ビューモードの切り替えによってプレイヤーの視点が変化し、あたかも自分が、その不思議な屋敷にいるような感覚が楽しめる。

NFLマッデン・フットボール

プレゼント 1名



SPG / 5月予定 / ¥9,800(予) EAビクター

マッデンはアメリカのフットボール解説者。その彼が、各チームごとの特徴、生成期、攻略法などを解説してくれるフットボールシミュレーションゲーム。NFLの公認による全チーム・全選手のデータをもとに150種類ものフォーメーションデータが用意されている。インスタントリプレイは必見。

ノンタンといっしょ のはらであそぼ

プレゼント 1名



ETC / 4月予定 / ¥6,800 ビクターエンタテインメント/Panasonic

『ウゴウゴルーガ』で大人気のキャラクターがそのまま3DOのソフトになって登場する。

プレイヤーは、ノンタンやくまくんなど、キャラクターごとに分けられた6つのコーナーで、野原のどこかに隠れている仲間を探したり、絵合わせやスクラッチ遊びを楽しめてしまうのだ。

IT'S A BIRD'S LIFE



●色鮮やかな鳥たちが歌い踊る"絵本"。美しい動画を見ているだけでも、楽しめるが、鳥の骨格など豆知識も豊富に収められている。全体に「ディズニー」的世界が展開されるアメリカの良心を感じる一本。

FATTY BEAR'S FUNPACK



●カエルのキャラでオセロをしたり、陣取りをしたり、ぬり絵、パズルゲーム、カードゲームといった5つのゲームが収められている幼児向けの教育ソフト。対戦相手のクマさんが考え込む癖がとてもかわいい。

DRAGON'S LAIR



●全編オール・アニメーションのファンタスティックなアクション・アドベンチャー。プレイヤーはまるで本当に主人公の騎士・ディルクになったような感覚になるだろう。ただし、コントロール性はシビア。

OCEANS・BELOW



●世界各地の美しい海底の実写映像を楽しみながら、スキューバダイビングの基礎知識が身についていく、秀作データベース。用具の解説から魚図鑑、ダイビングスポットの紹介まで、その内容は多岐にわたる。

娯楽の殿堂

プレゼント 1名

SLG
4月予定
¥8,800
Hakuhodo MMS/Pnasonic



ショービジネスの世界が体験できるエンタテインメントシミュレーションゲーム。プレイヤーは借金を抱えた劇場の経営主となって、さまざまな興業を打つ。最終的には『娯楽の殿堂』と呼ばれる大劇場を作り上げることが目的となる。

ファラオの封印

プレゼント 1名

RPG
5月予定
¥8,800
アスク講談社



主人公は行方不明の父を探す少年。父親を探しながら、ピラミッドの謎を解く本格的なアドベンチャーRPG。

画面は3Dで展開し、自分自身がピラミッドの中を歩いているような錯覚を起こしそうなほど。立体映像で迫るモンスターにも注目。

スーパー・ウイングコマンダー

プレゼント 1名

SLG
6月予定
¥9,800
EAビクター



アメリカで大人気の3Dスペースフライトシミュレーターシリーズの第3弾が3DOで日本に上陸。プレイヤーは27世紀の未来で帝国軍と戦うパイロットとなる。敵戦闘機のグラフィックがテクスチャーマッピング処理によって実にリアル。

ツイステッド（仮称）

プレゼント 1名

ETC
6月予定
¥9,800
EAビクター

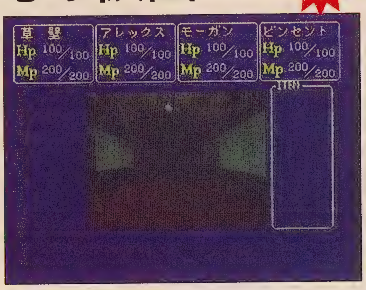


アメリカのテレビクイズ番組をそのままゲームの中に盛り込んだクイズゲーム。アメリカでも著名な司会進行者の軽快なトークによってゲームの雰囲気もアメリカのテレビそのもの。時間制限付きパズルなど全部で9種類のクイズに挑む。

黒き死の仮面

プレゼント 1名

RPG
5月予定
¥8,800
ハミングバードソフト/Panasonic



ログアウト誌（アスキー発行）に掲載された安田均によるRPGリプレイを原作とする3Dタイプのアドベンチャーゲーム。幽霊屋敷「ギルフォードの館」で起こる怪奇事件をゴーストハンターが解決していくストーリー。

時を超えた手紙

プレゼント 1名

AVG
5月予定
¥8,800
シンキングラビット/Panasonic

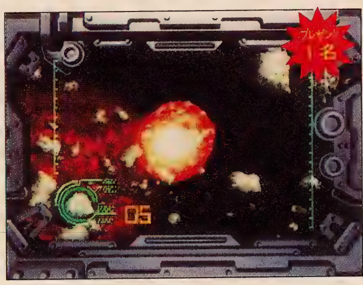


ズーミング・スクロールする町中を歩き回り、人から情報を集めて事件を解決するタイプのアドベンチャー。家の中に入ると画面は3Dに切り替わり、人はアニメーションするといった3DOならではの切り替えが特徴。

バーニングソルジャー

プレゼント 1名

STG
6月予定
¥8,800
パックインビデオ/Panasonic



全13ステージで構成され、コクピットからの視点で展開される3Dシューティングゲーム。CGで制作された、宇宙空間や海底の背景には分岐点が設定されていて、自分でコースを選択できるのがポイントとなっている。

お好きな1本をプレゼント！
くわしくは42ページを見てくださいネ♡



THE ANIMALS!



●モニターの中のサファリパークである。50本以上の実写映像、1300枚以上の写真、2500ページ以上のテキストデータが収録されており、200種以上の動物が検索できる。CDの大容量を十分に生かしたソフト。

ソフト開発を経験したメーカーに聞く
"3DOの魅力と限界"



ここでは、実際に3DOに参入し、すでにソフト開発を行ったメーカーを主な対象として行ったアンケート調査の結果を紹介する。3DO社が描くビジョンが、どのくらい実際に言えているかを検証するのが目的だ。かなり厳しい声もあったが、3DOの未来に希望的な意見も多かった。

魅力

ソフトメーカーにとって嬉しいハードウェアとは、経済的なメリット（開発経費あたりの利益が大きい）と技術的なメリット（よりよいゲームが作りやすい）が得られるもの。この点、3DOはどうだろうか。アンケートではまず、「3DOのどんな点を期待して参入を決定したか」を聞いてみた。

その結果によれば、もっとも多くの社から期待されたのが「ソフトメーカーによるシェアの切り分けがこれからである」こと。現在、ゲームプレイヤーは、特定のソフトメーカーの新作を買うような傾向が強い。結果的に、新規参入メーカーは、いい作品を作っても売上げが伸びにくいことになってしまう。新たに開かれる3DO市場は、ソフトメーカーの目には、既存のイメージに影響されない新天地として映っているのだ。これに次いで評価されたのが、やはり「本体性能の高さ」。とくに、画面表示関係に限ると、半数までのソフトメーカーが「3DOの性能は高い」と思っていることになる。

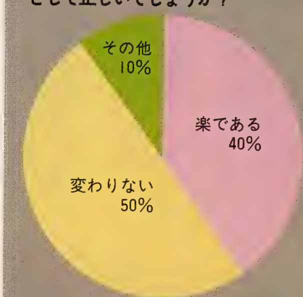
その「性能の高さ」を具体的に分析した質問は、3つの円グラフの中央にまとめてある。この結果からも、3DOの画像処理性能が高く評価されていることが読み取れる。また、画面関係の性能が高いからこそ、いちばん右のグラフで見るように「ゲーム以外のデジタルムービーなどが作れる」というソフトメーカーがあるのだろう。グラフからは漏れたが、「ゴーグルやネットワーク機能で将来の機能拡張に対応できる」「リアルタイムにマッピング処理が行える」といった形で、機能・性能を評価する声もあった。

開発環境については意見が割れたが、「良くなった」と評価したメーカーには具体的な改善点を書いてくれたところが多かった。やや専門的になるが、抜粋すると、「基本開発システムにCなどの言語が付属している（ために、プログラムが書きやすい）」「実際の使用に耐えるライブラリ（メインのプログラムの一部として使える部分品）などが提供された」「Mac上でほとんどの画像・音声データを部品として完成できる」といった声があった。

このほか、3DO陣営全体に対する意見の中に、「テクニカルサポートはたいへん好感が持てる。今後も頑張ってほしい」というものがあった。これは、ソフトハウスと3DO社との間に信頼関係が確立しつつあることを示している。こういった関係の成立は、ソフトメーカーのヤル気といった無形の資産になっていくに違いない。

集計結果

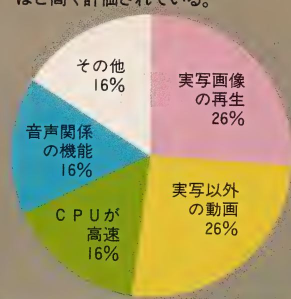
3DOのソフト開発は、従来の家庭用ゲーム機と比べてやりやすいと言われています。これは実感として正しいでしょうか？



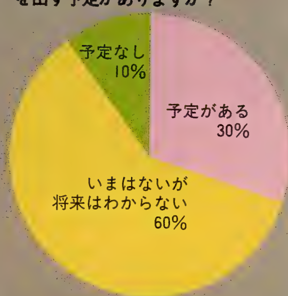
▲4対5で「変わりない」が優勢だが、サンプル数が増えればまだ答えは流動的。ただし、「楽である」と判断した答えに、「楽になったのは確かだが、それに頼ればすむレベルのソフトでは、もはや商品価値がない」という、厳しいものもあった。メーカーの得意ジャンルなどによる傾向の差は見られなかった。

3DOのソフトを作る上で、もっとも使ってみたい機能、またはすでに作ったソフトで効果的に使えた機能はどんなものでしょうか。

▼複数の回答を頂いたメーカーもあったため、全回答数を100%として集計を行った。人気を集めているのは、やはり動画系の技術。しかし、単純な動画再生よりは、変形などの画面効果を含めた、総合的な画像関係の能力を評価する声が少し多かった。CPUの性能も、ちょっと意外なほど高く評価されている。



「3DO機はゲーム機ではない」と繰り返し主張されています。3DO機用に、ゲームではないソフトを出す予定がありますか？

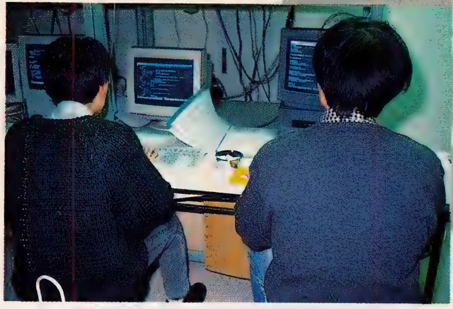


▲将来にわたってまったくない、と答えたメーカーは1社のみ。逆に、すでに3社がゲーム以外のソフト、たとえばデジタルムービーのようなものを企画・開発中だ。残りの6社もこのあとの市場次第で動きだす可能性もある。この点では、確かに3DOは将来のゲーム機と異なる、独自性あるハードになっている。

限界

アンケート用紙の自由記入の項目は、「注文したい点があればお書きください」といった質問の形にした。このため、不満を訴える意見は具体的な言葉として伝わってきた。一般的に、評価が辛かったのは、参入時の理由として、3DO機の性能の良さを挙げなかった会社が多かった。

まず、本体性能の面。「2MBのメモリは容量不足」であることを訴える声が最も強かった。従来の家庭用ゲーム機よりはずっと多いのだが、高画質を提供できるがゆえの不満だろう。また、CDのアクセスタイム、描画速度の向上といった基本的な点を指摘するメーカーもあり、また「実際に使ってみると制約が多い」と、直接に性能が不満であるとしたメーカーもあった。



3DOのウリのひとつである開発環境については、さすがに不満の声は少なかった。しかし、「もっとプログラマーの講習会を開いてほしい」「日本語の開発環境を用意してほしい」といった、日本固有の問題を挙げる声があった。また、Mac上でサポートされている新ソフトへの対応を急いでほしいという声もあった。

数としては少なかったが、強い指摘があったのが、松下電器のとる流通上の姿勢の問題である。「3DO社と松下電器の連係があまり良くない気がする。松下電器のもっと強いリーダーシップが欲しい」という声のほか、「あえて書けば現状のサードパーティを無視したものといえる」という激しい声もあった。REALの価格については「5万円台まで下げてほしい」という声が1件あったが、これはすでに、標準価格が79,800円から54,800円になったことで実現されている。

このほか、オプションに関しては「ビデオアダプターボードは標準搭載であるべきだ」「増設コントローラーが数珠つなぎになるのはよくない」という声があった。

なお、「IBM-PCでの開発が可能なようにしてほしい」という声があったが、他メーカーの回答によるとこれは対応済みらしい。また、REALには背面に拡張スロットが用意され、将来、ハードウェア機能の向上も計れるはず。ここここに寄せられた問題点が解決していくのならば、3DOの良さが生きてくることだろう。

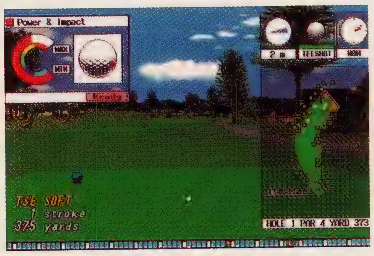
3DO vs 他機種!『ペブルビーチの波濤』詳細比較

日本のソフトハウスが開発した3DOソフトのラインアップの中で、先行機種からの移植ということで目を引くのが『ペブルビーチの波濤』だ。他機種と共通のシステムを持つこの作品を通じて、3DOの実力を検証してみたい。

◆ PC9801版 ◆

このソフトは、T&Eソフトの3Dゴルフ・シミュレーションシリーズのひとつ。米国に実在するペブルビーチ・ゴルフリンクスの18ホールを、樹木やクラブハウスの位置まで詳細に再現していることが話題の作品だ。このPC-98版は、数ある機種の中でも最初に発売されたものだ。

PC-98版では、すべての操作をマウスで行うが、これはパッドに比べて操作しにくいということはない。一方ビジュアル面は、キャディーの表情などの実写画像に粗さを感じるが、98のグラフィック機能が16色しか表示できないことを考えると、かなりがんばっていると言えるだろう。ゲームのスピードは使用するマシンの性能にもよるが、ボールを追いかけて視点が移動するポイントビュー機能を選ぶと描画速度がガクンと落ちてしまうのは仕方ないところか。



◀ショットの際は、パワーゲームとボールのヒット位置を、タイミングを見ながら決定する。



◀ドットが目立ったりといった点はあるものの、98のゲーム画面としては、かなり美しいもの。

SFC版

従来の家庭用ゲーム機を代表して、最も普及しているSFC版を見てみよう。このSFC版では、パッドによる操作となったことやポイントビュー機能がなくなったあたりがPC-98版から変更された主な点だ。ウィンドウによる操作メニューの表示や5種類のゲームモードなど、基本的なシステムはまったく変更されていない。ただしビジュアル演出の面では、プレイヤーキャラが1種類しかなかったり、選択できる4人のキャディが全員男性だったり（笑）と、他機種に比べて不満が残る点も多い。

このSFC版で最も気になるのは、やはりグラフィックの能力だろう。SFCでは約32,000色と色数が豊富なため、実写取り組みの画像などは98より美しいものの、ドット数が少ないために地形の傾斜といった微妙な表現が読み取りにくくなっている。この点は、ゴルフゲームにとってはかなり厳しいところだ。また処理速度は、98と比べて見劣りするということはないが、ROMカセットを使用した家庭用ゲーム機のソフトとしてはやや遅いかな、という感じを受けるかもしれない。



◀ショットの決定方法など、システムはPC-98版とまったく同じ形になっている。

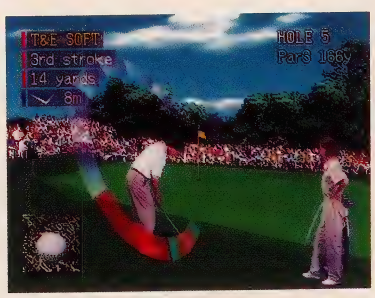


◀遠くの地形の様子や地形の微妙な傾斜などは、画面からはやや判別しにくい感じ。

3DO版

さて問題の3DO版だが、やはり注目すべきは実写取り込みをふんだんに使用したビジュアル実現だろう。とくに、現実のペブルビーチ・ゴルフリンクスを空撮映像と音声ナレーションで紹介したコースガイドには驚かされる。もちろんコース内の樹木やクラブハウスなども実写の取り込み画像で表示されている。また実際のゲーム画面でも、ショットの方法が変更されたほか、実際の大会のように4日間にわたってプレイするモードが追加されるなど、先行機種に比べていくつかの点で改良が施されている。

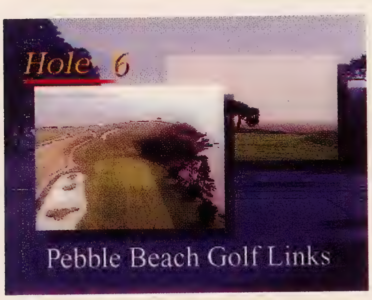
やはり、高解像度・高発色の利点を生かして実写画像をふんだんに使ったビジュアル表現に目を引かれる。コースの様子はもちろん、ゴルファーがショットの前にキャディからクラブを受け取ったり、芝目を読むポーズを取ったりと、細かい点まで凝った演出も楽しい。処理速度の点では、アクセスは気になるものの実際に操作を行う部分ではじゅうぶん快適なスピードで実行できる。これは、実写の膨大なデータを処理していることを考えるとかなりスゴイことなのだ。



◀ショットの際は、スイング位置にあるショットエリアで決定するという形に変更された。



◀人物、風景ともに実写取り込みの画像を使用することで、驚くほどのリアリティが出ている。



◀本物のコースの様子を撮影したビデオ動画によるコース紹介は、まるでTV中継の一場面のようだ。

果たして3DOの真価は?

発売前にはその能力について評価が分かれていた3DOだが、こうして先行機種と比較すると、やはり強力なマシンパワーを有しているのがよくわかる。そして、今回取り上げた『ペブルビーチの波濤』というソフトに関して言えば、実写取り込みの画像を駆使することでPC-98版からの特徴であった〝リアリティ〟の面を大幅に強化する試みは、想像以上に成功しているという印象を受けた。ただし、この作品のゲームとしての面白さはPC-98版のころからすでに完成されていたという感じも残る。このような移植版ではなく新たに開発されるソフトでは、3DOのハード機能でなければ作り出すことができない独自の魅力を表現できるかどうかが、重要な課題だろう。

ここまでの情報をもとに、肝心の「3DO機は買いか⁉」という点について考えてみよう。電撃王関係者による、それぞれの立場からの座談会形式で、REALを買うべきかどうかを分析してみた。その討論は果たしてどういう結論に行き着くのだろうか？

パネリスト紹介



A氏「やりたいと思ったゲームができないのはイヤ」との信念のもと、ビデオゲーム機ひと通りのほか、98・TOWNS・DOS/V機を持つ。立場は「様子見」。



Bちゃん　SFCゲームのファンだが、それしか持っていない。でも、弟や友人の持つPCエンジンやメガドラを借りて遊ぶことはある。立場は「まだわからない」。



Cくん　まだ大学生のため、98(機種はBX)ひと筋のゲーマー。いわく、「他機種に浮気するくらいなら、98の周辺機器やソフトを買う。当然3DOは見送り」。



Dさん　98系パソコンライター。所有機種はPC386GSと、なぜかMacSE/30。ゲームは好きだが「ゲーマーというよりはパソコン好き。でも、3DOは欲しい」。

仮想激
ユーザーの立場 3DOは△買い

●僕は「惹かれるもの」を感じる

A　じゃあ、「買い」派のDさんと「待ち」派のCくんとに、理由を話してもらおうか。

D　じゃあ、僕から先に。いちばん大きなのは、まあ単行本のギャラが入ったってこと（笑）。確かに3DOのソフトはまだ少ないし、パソコン派の僕としては、いろいろといじれないのはマイナスです。でも、この機種ならではの要素っていうか、惹かれるものがあるんですよ。

A　どういうこと？

D　うーんとね、たとえば、音楽CDを掛けると、図形が色を変えながらぐるぐるする機能ってあるでしょ。あれは、ぜひ試してみたい。

B　それだけのために５万円も払うの？　すっごーい、リッチねぇ。

D　いや、もちろんそれだけじゃないですよ。……僕のいま持ってる機種構成だと、アメリカの最新のソフトとか、マルチメディア指向のソフトはちょっと厳しい。新しいMacとか、IBM-PCも欲しいんだけど、ちょっとまだ買えないでいる。3DOはその穴を、ある程度まで埋めてくれそうな感じがしてるんです。

C　じゃあ、こんどは僕が、「待ち」の理由を。98やIBMは、マルチメディアに対応させていくのには、サウンドボードだのCD-ROMだのにけっこう金がかかります。それを考えると、標準価格54,800円ってお値段はやっぱ苦しいっす。それに、パソコンはお金をかけておけば何にでも使えるし。

B　それは、Cくんみたいな詳しい人の場合よ。私なんか、弟のメガドラ借りてテレビにつなぐのに大騒ぎなんだから。

C　はいはい（苦笑）。もうひとつ、なにより大きいのは、僕にとってはまだ魅力的なソフトが出てきてないってこと。

●国産ゲームはまだ未知数よ

B　うん、うん。私はかなりメジャー指向で、『ドラクエ』『ソニック』『エメドラ』っていった売れセンのゲームは、ハードを借りたりして、ほとんど遊んでるのよ。でも、そんな目で見ると、3DOのゲームって、なーんかぜんぜん私の感覚と違う世界で動いてる気がする。

A　うん、色と動画は多彩だけど、それをゲームとして面白い方向に持ってくためにどう使ってるか、疑問に思うソフトもある。

D　きれいなCGは悪いことじゃないんですけど、従来のゲームとの見た目の印象の違いが大きすぎるのは確かですね。それでピンとこないところも大きいと思います。とくに、動かない写真ベースでの紹介だとね。

B　そうかぁ、『鉄人』『ファラオの封印』は、実際に動いているのを見ると、だいぶ印象が変わることもあるかもね。

C　僕がパソコンユーザーのせいか、パソコンゲームのメーカーが作ったソフトに関しては、目指すものがすごくよくわかるんですよ。でも、逆に「これくらいならTOWNSでできそうだなぁ、今MARTY安いしなぁ」と思っちゃう。

B　Hゲームもできるし？（一同爆笑）

C（照れつつ）そうですよ。ともかく、98で出るんなら買いたいものは何点かあるけど、本当にハードを買ってまで遊びたいソフトは僕にはまだないっす。16作中何作遊びたいかという本数で考えてもちょっと弱い。

D　ひと言いいですか？『ペブルビーチ』だけはちょっと仕事で、触る機会があったんです。Cくんは「ほかと同じ」ゲーム性を問題にするけど、ビジュアル面での演出はかなりすごいんですよ。『ファイヤーエンブレム』がファミコンからSFCになるのを無駄だと思うひとはいないと思うでしょ？　それと同じ価値を見い出すこともできると思います。

●英語ソフトを「見る」も楽し

B　ねぇねぇ、Macのソフトで移植されるのって、どのくらいちゃんと動くのかしら？

A　けっこうなんとかなると思う。クロックこそ12.5MHzだけど、RISC CPUと専用プロセッサは強力だよ。公式には「パソコンの50倍」って言ってるし。

C　ただ、日本語版が出るのはいいとして、ア

3DO in ガーラ湯沢



◀REALと同じブラックで決められた特設ステージ。円窓の中にアインシュタイン博士の笑顔が。



▶会場は大変な熱気の渦！プレイは子供に任せて自分は画面に見入る親御さんも数多かった。

松下電器が行う「REAL」プロモーションのの一環として、２月11日からの27日までの３週間の週末、新潟県のガーラ湯沢スキー場でキャンペーンが行われた。特設のデモ用ステージでREALを実演展示し、さらに実際に3DO用のゲームがプレイできるゲーム大会が行われた。優勝商品の3DO「REAL」を獲得すべく、スキーウエアに身を包んだ参加者たちの熱いバトルが展開された。

このキャンペーン、４月には「首都圏大学新歓キャンパスプロモーション」として展開。首都圏の私大の新入生説明会の日程に合わせて、キャンパス内にブースを設置、3DOを体験してもらおうというものだ。期間中、体験アンケートに回答した人の中から１名に3DO「REAL」がプレゼントされる。

3DO in 秋葉原・メッセサンオー

本誌のソフト価格情報でもお世話になっている秋葉原のソフト量販店、メッセサンオーさんでは、すでに米国製3DOソフトを扱っている。担当の志村さんにお話をうかがった。
「社内では、3DOに関する意見はすごく分かれてるんです。売場の担当者は、『これは絶対ヒットする』って言ってるし、全然ダメという者もいます。いまのところ、ソフトの売上は好調で、売り切れのソフトもあるくらいです。ただ、日本での戦略はあまりうまくないような気がしますね。市場の引っ張り手になる、10代後半以降のマニア層を引きつけるゲームが出てないと思います。こういった層を注目させるなら、私は、アメリカのパソコンでのヒットゲームを日本語化して出すか、アダルトものを出すのが早道だと思いますね」



▶志村さんは、ソフトとお客さんの反応を直接見る立場から、スパスパと鋭い意見を聞かせてくれた。


◀海外ソフト専門店舗「オーバートップ」では入口のすぐ近くに3DOコーナーが置かれている！

緊急情報！ 3DO値下げ決定！

発売まで30日と迫った2月18日、松下電器から送られてきたファックスは電撃王編集部を驚愕させた。これまで「79,800円」とされてきたREALの標準価格を、なんと「54,800円」に引き下げるというのだ！

これにより、国内向け価格の発表以来、ずっとぬぐい切れずにいたREALの割高感は、一気に小さくなった。とくに、5万円前後で投入されると予想される、他の「次世代ゲーム機」と、純粋に本体性能やソフトラインナップで勝負ができるようになったのは、3DO規格の普及という点で、大きな意味を持つだろう。

また、新価格では、ビデオアダプタを買い足しても10万円以内で収まる。ビデオCDに興味を持つ人にとっては、いっそう嬉しい価格引き下げとなった。

なお、3DOジャパンに確認の問い合わせを入れたところ、「価格の引き下げに伴う性能ダウンは一切ありません」とのこと。この春、松下と3DOは本気で勝負に出たぞ！

突討論で考える か?▼待ちか?



メリカ製のソフトを動かしても、結局ぜんぶ英語ですよ。ツラくないっすか？
D　いや、パズルとかフライトSLG とかは、あんまりゲーム中には英語を読まずにできます。あと、図鑑みたいな、ビジュアル重視のソフトって、見てるだけでも楽しいじゃないですか。具体的には、『OCEANS　BELOW』っていう、スキューバダイビングのSLGがある。
B　あ、それはちょっと面白そう。
D　日本のMacのタイトルだと『パトレイバー』のCD-ROMみたいなやつが出ると嬉しいですね。ちなみに、僕のMacでこれを動かせるように増設するのはけっこう高くつく（苦笑）。
C　僕だったら98を強化してWindowsで……といきたいところなんですが。
A　Hなゲームも256色で見られるからかい？
C（めげずに）そうです！（一同爆笑）

●アダルトものはどうかなぁ

A　その、アダルトものってどうなるのかな。アメリカでは「Adults Only」ってソフト区分があるみたいだし、日本でも18禁指定の制度自体は作るみたいだな。あとは、ソフトメーカーの側のやる気じゃないか？
B　わぁ、そうなんだ。いまのHゲーム人気から考えると、それってウリになるんじゃない？
A　うん。ただ、Macで大量に出てるアダルトCDみたいなのって、安直なのはビデオで見るのとほんとに変わらんぞ。デカい購入要因になるかなぁ？　まあ、週刊誌とかがCD-ROMブームを煽ったから、これまでMacを買ってなかった人にはアピールするかもしれんが。
C　逆に、98系のいわゆる18禁ゲームなら、98でやれば問題ない。
D　別の見方として、新作のアダルトビデオ作品が、数千円のビデオCDで、しかもレンタル可で出てくると、大きいと思いますよ。これは3DO規格の展望というより、ビデオCD企画の展望だけれど、まずそのプレイヤーとして3DO機が普及するというのはありうると思います。
B　へー、Dさん、詳しいじゃない。
D　まー、その、それなりに（照れ笑い）。
C　僕のときと突っ込みが違う～！（一同笑）

●3DOでファッション情報を!?

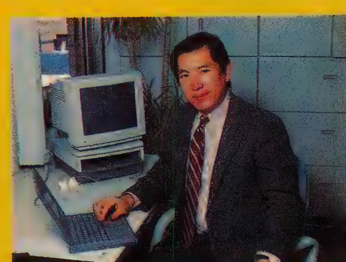
D　今の話の続きだけど、ゲーム以外の展開ってどう思われますか？　通信とか、アダルトでないデジタルムービーとか……、僕はもちろん、期待してるんですけど。
C　通信機能ねぇ。アメリカではともかく、日本では、まだちょっと先のことじゃないっしょか。衛星放送って逆転技もあるけど、それは結局一方向で、回線を使った双方向通信ほどの強力さは感じられないっす。
A　ビデオCDも、ほんとうに画質が気になるソフト、たとえば僕にとってのアニメでは無意味に思えるな。マニア層の大半は、もうLDプレイヤーを持ってるだろ？　（次ページへ）

ちょっとひと言！ 3DOジャパン・小玉社長

対談の内容に対して、3DOジャパンの小玉社長から直接コメントをもらった。
「まず、パソコンとの比較という視点が出てきていますが、『CDメディアの総合プレイヤー』としての3DO機とパソコンを比較するのはそもそも無理です。ビデオやステレオと同じように使ってもらう装置が3DO機だと考えてください。98との比較の場合、ジョイパッドで直感的に没頭できる操作ができることが、大きな違いになってくると思います。

3DO機はゲーム機とも違います。これまでのゲーム機は、やはり子供の使うオモチャとして、未成熟な商品でした。ごく一般的なブームとして、投機的にソフトが売られ、画面も子供の想像力で補われることが前提の『絵』です。3DOは、もっと長期的に流通するメディアとして、幅広い年齢層、それも18歳以上の方をメインにして通用する、リアルな実写画像を扱うものです。

こういった方針を基本に、3DO機は家電として展開していきます。結果が出るまでは最低5年は見てください。ユーザーの方は、それまでの間で、本当に欲しいソフトが出たときに買ってくだされればいいんです」


◀REAL発売直前で激務が続く小玉社長だが、われわれの取材ににこやかに答えてくれた。

B　あ、でも、アメリカのアーチストのミュージックビデオみたいなのがあるじゃない？　あんなのが、3DO用としてレコード屋さんにどんどん並んで、音楽CDなみの値段で買えるなら、ちょっと考えちゃうかも。

C　あれ、Bさんはさっき「私の感覚と違う」って言ってたでしょ？

B　うん、ゲーム機としてはね。でも、違うものだって割り切っちゃって、「それに加えてSFCとはちょっと違うゲームもできる」と思えば、だいぶ評価が変わってくるわ。あー、ヨーロッパのファッションデザイナーの「春の新作集」みたいなソフトが出るといいのに！

A　出たら買うの？

B　んー、もうちょっと待つかも（爆笑）。

●数年のちの結実を夢見て……

A　結局、どんな分野でも、ソフトしだいなんだよ。これは、あとから出てくるほかの次世代ゲーム機についても同じこと。「性能が高いゲーム機が欲しい」って買う奴は少ないと思うぜ。飛び抜けてやりたいソフトが1本でもあるか、そこそこやりたいソフトがたくさんあるか、そうなったときに買うもんじゃないかな。

C　でも、今のところ出てるソフトは、ほとんどがゲームで、そのゲームは、飛び抜けて魅力的なものが少ない、と思ってる人が多い。

D　ただ、僕はこれ、最初のMacみたいなものだと思ってる。ざっと10年前の登場だけど、たった128KBのRAMと400KBのフロッピー1台で、日本では確か70万円近くしたんです。

B　へえー、そうなの？

D　中身と理想は、現在に続くスゴいものがあったけど、到底普通のビジネス仕事には使えなかった。最初は漢字なんか出なかったですし。それが10年たって、信頼と普及を勝ちとった。これが3DOにも起きる可能性がある。ハードメーカーやメインのソフトメーカーが粘り強くサポートしてくれれば、なおさらです。

C　でも、その可能性を信じろって強要するのはちょっと無理なんじゃないっすか？

D　いや、強要はしてないよ。ただ、僕はそれだけのものが3DOにあると、信じる気になった。値段はちょっと高いかもしれないけど、今なら出せる。だから買おう、というわけです。

C　うーん……。

B　3DO社の言ってるとおりになって、台数が普及して、参入メーカーが増えれば、ハードが安くなるはずよね。私みたいな立場なら、そこまで待てばいいってわけね。

A　まあ、相手は逃げるもんじゃないし、性急に結論を出さず、見守っていてもいいのかな。

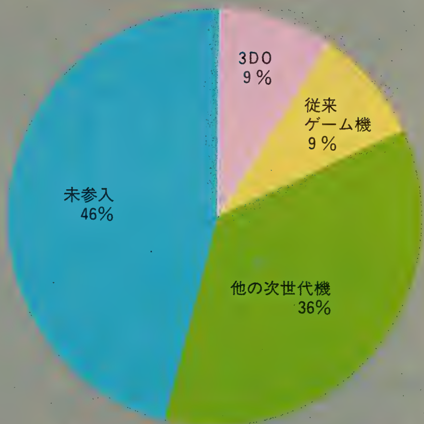
3DOは多数のメーカーによる大陣営を築けるか

「3DOはVHSを目指す」というのは3DO社自身によって繰り返し言われている言葉だ。VHS陣営がβ陣営に勝ったひとつの理由には、当初5社対3社と言われた陣営参入メーカー数もある。実際、対談中でCちゃんが言っているように、規格として広く普及していくためには参入メーカーを増やしていくのが必須条件になる。電撃王が、業務用ゲーム機・音楽・家電・電気総合・コンピュータの各事業からセレクトした、東証一部上場企業22社のゲーム機参入状況をグラフにまとめてみた。これで見ると、3DO陣営はまだまだ少数。しかし、この分野に未参入の企業もまだかなりの数に上る。今後、業界内で予想もされなかったような動きも出てくるかもしれない。

社名リスト（50音順）⬇

アイワ　NEC　カシオ計算機　河合楽器　ケンウッド　コナミ　三洋電気　シャープ　セガ・エンタープライゼズ　ソニー　東芝　ナムコ　日本ビクター　任天堂　パイオニア　日立製作所　富士通　松下電器　三菱電機　ヤマハ　ローランド

一部上場22社の「ゲーム機」参入状況⬇



▲そうそうたる一流企業の半分以上がゲーム機ビジネスに参入している。デジタルな娯楽なためのハードの提供は、もはやトップビジネスなのだ。

アイドルの新星

宇田川綾子ちゃんは△買いだ!!







――今日は撮影おつかれさま。

「どうも、おつかれさまでした」

――去年は〝学園祭クィーン〟と呼ばれるほど多くの学園祭に出演してましたけど。

「ええ、20校くらいは行かせてもらいました。1日に2～3校のかけもちもあって、結構大変だったんですけど、呼んでいただいたファンの皆さんにじかに会えて、とても楽しかったです。ほんと、ライブ感覚って感じで（笑）」

――ライブと言えば、去年はレコーディングも経験して……。

「ええ、OVAの〝特捜戦車隊ドミニオン〟のエンディングでテーマを歌わせていただきました。もう初めての経験で、作曲してくれた野村義男さんもレコーディングに立ち合ってくれたりして、すっごく緊張しちゃいました」

――去年、今年とテレビの仕事もどんどん増えてきてるけど、これはやってみたいというものはある？

「ファンの方たちが、バラドルに向いてる（笑）っていってくれるんですけど、私自身バラエティって大好きだし、歌もお芝居も、ジャンルにこだわらずいろいろなことに挑戦していきたいと思ってます！」

PROFILE▶うだがわ　あやこ：'73年7月16日生まれ。身長161cm、B82W58H85。「ミュージックステーション」「徳光のTVコロンブス」他、レギュラー多数。ゲームはシューティング、アクション系が好き。菊池桃子にあこがれてる？

3DOソフトプレゼント 応募要項

▶34～37ページで紹介している3DOゲームソフト（プレゼントマークのついているソフトのみ）をそれぞれ1名、合計19名様にプレゼントします。今月号の巻末にあるハガキに、ご希望のソフト名（1本）を書いて、投函してください。抽選の上、19名の皆様に、希望のソフトを各1本ずつプレゼントします。

▶しめきりは、4月7日木曜日（当日消印有効）。

▶当選者の発表は、本誌6月号（5月7日土曜日発売）誌上にて行ないます。

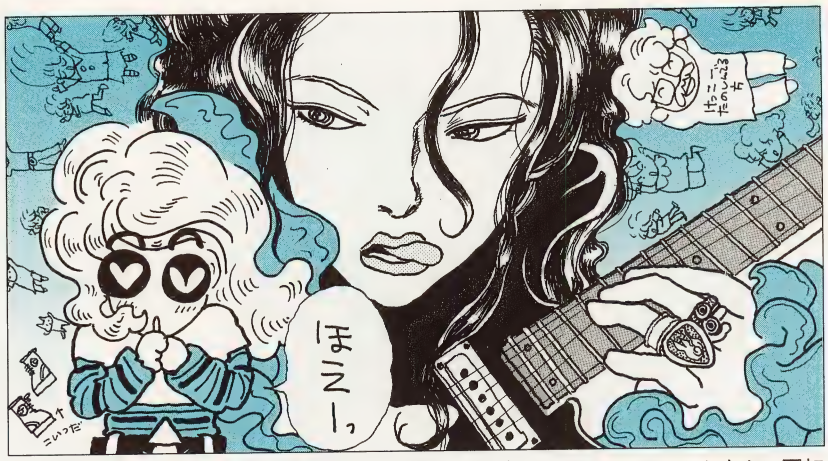
▶以上、ふるってご応募ください。なお、実際にソフトを使ってみてのご意見、ご感想などもお待ちしています。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ESSAY

福田裕彦
暮らしのバーチャル

第8回



前回のあらすじ

興奮状態になるとギターが自然発火するという奇病に冒された事のある、超人気バンド「スポンティニアス・コンバッション」の美形ボーカリスト、イチロウ。彼は、ミドリバさんの義兄、秋山洋吉氏が開発した「弾性増幅型ジャンプシューズ」を履いて、東京ドームのアリーナ席を飛び越えながらギターを弾くという、世にもバカヤローな計画をたてた。そして、いよいよ、ドームコンサートの日がやってきた……

下半身をねじ切るようなキックとベースのコンビネーションが5万人を呑み込んで「コンバンワットーキョードーム！」イチロウの絶叫がこだまする。「ウィアースポンティニアス・コンバッション!!」すさまじい歓声の洪水がステージ袖の僕たちに覆って、ライブが始まった。「イチロウくん、いつ跳ぶの？」ミドリバさんが洋吉氏に尋ねた。「彼が跳びたくなった時です」「えっ、段取りなしですか!?」僕は啞然とした。「ありません」洋吉氏は淡々と答えた。オープニングの『ジンラグ』に続いてスポコンの代表曲のひとつである『アトミックバタフライ』が始まった。「あ、あたしこの曲大好き！」ミドリバさんはステージ脇に駆けよって、エイジアンビートのヘヴィイメタルテクノファンク、とでも形容するしかない独特のグルーブに参加した。「この曲かもしれません」洋吉氏は僕をうながしてステージ脇に歩み寄った。「もうですか？」「この曲、キーがEm[*1]でしょう」義兄が絶対音感の持ち主だとは知らなかった。「だってEmの曲でジャンプシューズシステム起動用のE♭mなんか弾いたら、そりゃも一最悪とゆーか最高とゆーか」「間違いありません」洋吉氏は珍しくきっぱりした口調で言った。「イチロウ君は極めて屈折したナルシストですから」その通りだった。間奏の頭でベースとキーボードが思いきりEmを打ち離した時、イチロウは飛び上がって叩きつけるようにE♭mを弾いた。空間が捩れるような不協和音の中で右足がステージに着地した次の瞬間、彼の体はロードランナーみたいな勢いで客席めがけて跳びだして行った。すでに興奮のピークにいる観客が今起こっている「イカロスの奇跡」を正確に理解したのは、イチロウが見事な放物線を3回描いて2階席の第三着地点を折り返し、アリーナ後方の第二着地点でほぼドームの天井まで達する垂直ジャンプを繰り返し始めた時だ。歓声の衝撃波が110bB以上を出力していたメインスピーカー音量を完全に圧倒した。5万人の観客がイチロウのジャンプにつられて跳びはね始め、THXサウンドシステムで再録した大魔神の足音のような地響きがステージをグラグラと揺らす。着地点付近では興奮した観客と警備員のとっくみ合いが始まった。「靖丸さん！」ミドリバさんが耳元で怒鳴った。「大変！」「あんなの大した事ないよ！」僕はワクワクして叫んだ。「あいつらがインディーズの頃のライブに比」「違う違う！　イチロウくんのギター！　ギターが燃え出した！」「えっ」「ホントだ、燃えてるぞ！」青白い炎に包まれているネックを確認して舞台袖のスタッフは騒然となった。洋吉氏が僕たちをかきわけるように殆どステージ上にまで進み出て「おおっ」全然緊迫感の伝わらない叫びを上げた。「セッ、センセー！」舞台監督の久松が吹っ飛んで来た。「あれは!?」洋吉氏はうなずいて、「彼の究極の自己陶酔の実現による内的波動のクリップと、観客の異常な興奮の相乗効果によって思春期性発火症が再発した模様です」「！」「そういえば今日は友引でした。私の研究によれば友引の日の地球磁場は」「淡々と説明してる場合じゃなーい！」ミドリバさんが叫んだ。「あのまんまギターが燃え尽きちゃったら着地用のコードが弾けないじゃない！」「そうなったら餓死か激突死ですが」洋吉氏はあくまでも淡々と客席を指差した。「事態はもっと深刻なようです」信じがたい事が起こっていた。5万人の観客全員の体がザァッと浮き上がり、ドームの空中を旋回し始めたのだ。バンドの演奏は凍りついた。「な、なんだこりゃっ！」久松は頭をかきむしった。5万人の大渦巻きは、燃え上がるギターを抱いて垂直ジャンプを繰り返すイチロウを中心に回転速度を上げていき、見る見るうちに観客一人一人の姿を確認するのが難しい程の速度に達した。猛烈な風がステージセットを直撃する。「今のイチロウ君は自己陶酔の怪物です。イド[*2]の怪物なんて目じゃありません。磁場と重力場に大変動を起こし意識と空間の壁を崩壊させせつつあります」やっぱり淡々としている。「とっ友引だから？」ミドリバさんは放心したように言った。「そうです。友引の磁場がイチロウ君のサイキックパワーを極大に増幅し、彼を一種のブラックホールにしてしまった！」物凄い理論である。「このままでは全員がイチロウ君の内宇宙に落ち込んでしまうでしょう」術なく立ち尽くす僕たちの目の前で、5万人の大渦巻きは轟然と回転しながら遂にドームの天井近くまで達した。「なっ何か方法はないの!?」連載開始以来初めて切迫した表情のミドリバさん。「彼の陶酔境を破壊できれば」洋吉氏は言った。「なんとかなるかもしれません」「それだ!!」名案が閃いた。僕は呆然としているバンドメンバーを尻目に、突風で吹き倒されたセンターマイクをひっつかんで絶叫した。「も一いっかいかれにあいたーいっ！」それはイチロウがこの世で一番嫌っている小江百里の歌だった。「なんとしてでもあいたーいっ！」大渦巻きはみるみる失速をはじめた。僕は声帯がちぎれるくらいの声でその情けないフレーズを繰り返した。やがて目の前が真っ白になり、真っ暗になった。

気がつくと、楽屋のソファの上にいた。

「あ、起きた！」ミドリバさんが抱きついてきた。「よかった」「イ、イヒロホは」舌が回らない。「無事よ、みんな無事。なんと怪我人もなし！」「コンサートは中止になったけどな」久松が笑った。「ま、あんだけもりあがりゃ、しょーがねーや」いいヤツである。「義兄さんは？」今度はちゃんと言えた。「次のコンサート用にシステムを改良するって帰ったわ。イチロウくんが自己陶酔しすぎないようにするんだって」「へえ、どうやって？」「ジャンプシューズの起動スイッチをチャゲアスの曲にするんだってさ」「……」



PROFILE

国内海外を問わず、B級SF映像作品に惜しみない愛情を捧げるミュージシャン。スタジオプレイヤー、作・編曲家として活躍中。作曲家生方則孝氏とのコンビ「生福」として発表したアルバム「内容の無い音楽会」は、発表後数年を経て、いまだに業界内外に絶大な人気をほこりまくっている。

暮らしのバーチャル **豆知識**

＊1 Emの上でE♭mを弾く 厳密にいうとありえないコードではない。が、とりあえずディストーションギターで鳴らすとキモチ悪い。やってみましょう。

＊2 イドの怪物 1956年MGM製作『禁断の惑星』に出てくる透明怪獣。いわゆる宇宙怪獣ではなく、実はヒロインの父親の潜在意識が怪物化していた、という設定は、実に黄金時代のSFの王道を行っててグー。しかし、バリアにひっかかった怪物が一瞬姿を表すとライオンにそっくり、とゆーのは、いくらなんでもバカヤローだ。ここを褒める人もいるのだが、少なくとも僕は腰が抜けるほど興醒めした。

イラスト／石嶋由美子

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

DENGEKI CALENDER

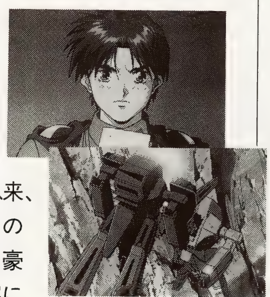
コミック	●絶賛発売中！	エンジェルアーム③　衣谷遊　定価950円
	●2月28日発売	銀河戦国群雄伝ライ⑨　真鍋譲治　定価950円
	●3月25日発売	魍魎戦記摩陀羅全集vol.6　MADARA赤LASA②　田島昭宇　定価980円
	●3月25日発売	卒業~グラデュエーション~コミック傑作選　内野文吾、西野司、うらべ・すう 他　定価900円
	●3月25日発売予定	ローンナイト 特別編　遙かな雲海の城　吉富昭仁　予価560円
文庫	●4月10日発売	血まみれ学園とショートケーキプリンセス　予価520円
	●4月10日発売	竜剣物語①　ペンハリゴンの騎士 著:D.J.ハインリヒ 訳:安田均／笠井道子　予価640円
	●4月8日発売	サークⅢ　幸田佳子　予価520円
CD文庫	●絶賛発売中！	サムライスピリッツ　定価3800円
	●3月25日発売	卒業~グラデュエーション~第3学期(完結編)　定価3800円
攻略王	●3月10日発売	エメラルドドラゴン公式ガイド　電撃PCエンジン特別編集　定価890円
	●4月発売予定	電撃ウラワザ'94完全版　電撃SFC特別編集　予価1500円
その他	●絶賛発売中！	ガンダム大図鑑①〈ザンスカール戦争編上〉　定価880円
	●3月下旬発売	クリスタニアRPG　水野良とグループSNE　価格3600円
	●5月中旬発売	ビースト&ブレイド/スーパーパワーブック　予価1400円

※定価・予価はすべて税込です。

OVA & PRESENT

『オーガス02』ポスタープレゼント

発売記念ポスターが電撃読者10名に当たる大プレゼント!!



毎朝、フトンから抜け出すのがツラい今日このごろ、電撃王読者のみんなはどうしているかな？　寒さもやわらぎ過しやすくなったこの季節に、電撃シリーズのホットな最新ニュースでさらにあったかくなってもらいたい。

そこでお伝えしたいのが大人気OVA『超時空世紀オーガス02』のポスタープレゼント情報！　これはリリース以来、アニメファンなら圧倒的支持を受けている『オーガス02』の発売記念ポスターを、電撃読者のみんなにプレゼントする豪華企画だ。『超時空世紀オーガス02』はキャラクター原案に美樹本晴彦氏、キャラクターデザインを川元利浩氏といった超豪華スタッフが参加しているだけあって、その完成度はピカイチ。第1巻『愚か者の選択』に続いて、2月21日に発売された第2巻『危険を冒す者』も、緊迫したドラマ展開で見ている者を釘づけにする傑作だ。そこで、今回は特別にOVA発売を記念して、第1巻、第2巻の宣伝用ポスターを、それぞれ5名様にプレゼント！　どちらも店では手に入らない貴重なポスターなので、このチャンスは絶対に見逃せない。



▲第1巻「愚か者の選択」。



▲第2巻「危険を冒す者」。

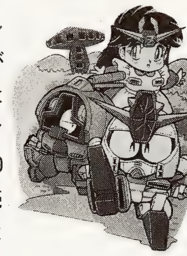
希望する方は、下記の要領でハガキに住所、氏名、年齢、どちらのポスターが欲しいかを明記して、〒101　東京都千代田区神田神保町2の22の11　メディアワークス　電撃王編集部「オーガス02ポスタープレゼント」係まで送ってください。締切りは3月25日(当日消印有効)。たくさんの応募を待ってるぞ！

NEW SERIES

MXシリーズの新刊2冊

テッカマンブレード&ダブルゼータくん



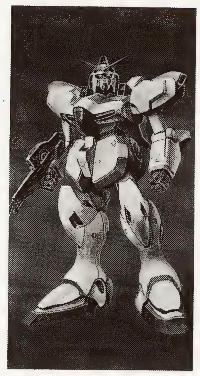


MX（メディア コミックス）シリーズから新たなラインナップが2冊登場する。まずは『宇宙の騎士テッカマンブレード』。定価980円［税込］で絶賛発売中。そしてもう1冊はこいでたく先生の『ダブルゼータくんここにあり〔風雲編〕』。3月下旬発売で定価は同じく980円［税込］だ。どちらも楽しみにしていてくれ。

BOOK

ガンダムを知るこの1冊

「電撃EBシリーズ」が贈る自信作！



電撃シリーズのニューフェイスとして登場した「電撃EBシリーズ」が放つ第1弾、それが『ガンダム大図鑑①〈ザンスカール戦争編上〉』だ。

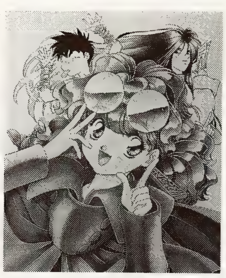
TVアニメ『Vガンダム』の詳しいストーリー紹介はもちろんのこと、登場するモビルスーツのデータなど、みんなの知りたいガンダム情報が満載されている。『Vガンダム』を100倍楽しむことができるこの1冊を、ぜひとも手に入れてほしい。

RADIO

『爆れつ』がラジオドラマ化

オリジナルストーリーで展開のラジオドラマは必聴

電撃コミックGAO！で連載中の超人気コミック『爆れつハンター』（原作：あかほりさとる先生、作画：臣士れい先生）が、ついにラジオドラマ化されることになった！　放送開始は4月15日（金）より、深夜1時からの30分間。詳細はまだ未定だが、オリジナルストーリーのラジオドラマと、ポリリン（あかほりさとる先生）とショコラ（水谷優子さん）をDJにしたトークショーも予定されている。トークショーでは、毎回ゲストを呼ぶ予定なので、みんなの大好きな有名人が登場するのを楽しみにしていてもらいたい。ファン必聴の番組だぞ。



▲どんなストーリーか楽しみだ。

BOOK

クリスタニアRPGで遊べ！

水野良先生が贈る、魅惑のファンタジー世界



本誌で大人気の『クリスタニア』のテーブルトークRPGシステムがついに発売される！　「ルールブック編」「データブック編」「ワールドガイドブック編」の3分冊から構成される『クリスタニアRPG』は、キャラクターのレベルに合わせた、初級、中級、上級までのルールを完全網羅。さらにモンスター、魔法、武器、クリスタニアの世界観を、初めてTRPGをプレイする人にもわかりやすいようにまとめてある。もちろんショートシナリオやキャンペーンシナリオも収録されているので上級者にも十分楽しめるつくりになっているぞ。

TV COMIC

ライTVアニメいよいよ放映間近!!

『銀河戦国群雄伝ライ⑨』も発売。この勢いはとめられないぞ。





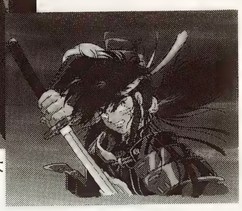
▲ライと狼刃の対決が迫る最新巻。

▶Ｉ巻からそろえてＴＶ放映に備えよう。

いよいよ４月からのTVアニメ放映開始が間近に迫ってきた『銀河戦国群雄伝ライ』。ファンのみんなもワクワクして待ちきれないよね。

本誌の兄弟誌、「電撃コミックGAO!」での連載も絶好調で、作者の真鍋譲治先生のパワーはますますアップ！「GAO!」に載っているTVアニメ版『ライ』の情報ページからも、その意気込みがひしひしと伝わってくるぞ。





▲▶ライとその仲間たちは、アニメでも大暴れ。その姿が見れる日は近いぞ。

放映時間は毎週金曜日の夕方６時30分より７時までの30分間。テレビ東京系全国６局ネットで放映される。その時間はどうしても見れない、という人は、お友だちにビデオでとっておいてもらえばいいだろう。とにかくそれほどスゴイ超大作アニメなのだ。ライや狼刃といったみんなの大好きなキャラクターがブラウン管の中を、ところ狭しと暴れまわる光景を想像しただけでもドキドキもの。４月からの放映を見逃したら、一生後悔することになるぞ。

そして『ライ』ファンにもうひとつウレシイ情報がある。電撃コミックスEXより、最新刊『銀河戦国群雄伝ライ⑨』が発売されるのだ！　ついに９冊目を迎えたこの巻ではいよいよライが銀河統一に向けて本格的に動きはじめる。もともとは単なる一兵卒でしかなかった主人公・ライが、持ち前の強運と信頼できる仲間たちの協力をえて、ついに偽帝骸羅と対決する時が来たのだ。数々の戦いや功績によって太守となったライが、壮大な銀河を舞台に戦国絵巻を展開する！　はたして骸羅との決戦の結末は……。

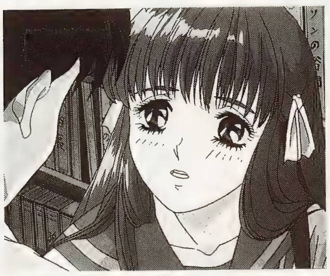
ぜひとも第Ｉ巻から最新刊の第９巻までをそろえ、４月から始まる『銀河戦国群雄伝ライ』のTVアニメをより楽しめるようになっておいてほしい。実際の放映が始まってから『ライ』ファンの友だちに差をつけられること間違いナシだぞ!!

OVA EVENT

新作OVA２作のイベント情報

新作OVA２タイトルの試写イベントを見逃すな!

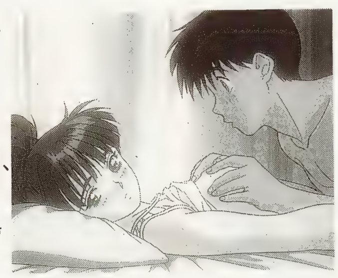
３月25日に日本ソフトシステムから発売される『マーズ』は、かつてTVシリーズ化され圧倒的人気を集めた、横山光輝原作のOVA。その『マーズ』のイベントが、東京・銀座ガスホールで４月２日（土）の午後４時から午後６時まで開催される。イベントでは『マーズ』のACT－Ｉ、２が一挙上映されるほかに、声優＆スタッフの座談会やプレゼント抽選会などが行われる。原作で大反響を呼んだ衝撃のクライマックスが忘れられないファンは、あの感動が甦るはずだ。次に紹介するのは、同じく日本ソフトシステムから４月28日に発売されるOVA『同級生～夏の終りに～』の完成披露試写会。10万本という異例の売上げを記録した、人気アダルトゲーム『同級生』のOVAだけにムフフな期待に充分こたえる作品だ。上映は、４月17日（日）の東京、４月23日（土）の名古屋、４月24日（日）の大阪と全国３ヵ所で開催される。



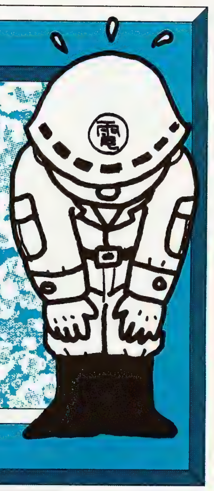
【イベントの応募先】『マーズ』→〒142　東京都品川区戸越Ｉ－６－７㈱ケイエスエス　アニメ課　『マーズ』イベント電撃王４月号係（３月20日必着）〔問い合わせ　03-5702-5511〕

『同級生』→〒142　東京都品川区戸越Ｉ－６－７㈱セイヨー『同級生』イベント電撃王４月号係（３月末日必着）〔問い合わせ03-5702-5611〕

※どちらも必ず往復ハガキで応募し、住所、氏名、年令を記入すること。なお、『同級生』は参加したい会場を書いて下さい。



お詫びと訂正



小誌2月号（1月8日発売）の、特集「ここまで来た!!　CD－ROMエッチ」の記事のなかで、33ページ下段に掲載いたしました『ソフ倫、Hソフト規制の現状』と題したコラムにおいて、コンピュータソフトウェア倫理機構、ビデオ倫理委員会に関する記述が、一部、事実と異なるような表現・表記となっておりました。そのため、読者の皆さまに誤解を生じさせるような内容となっておりましたことを、ここにお詫びして訂正させていただきます。

また、コンピュータソフトウェア倫理機構ならびに、同機構加盟各社、ビデオ倫理委員会、及び関係者の皆さまに、ご迷惑をおかけしたことを、お詫びいたします。

編集部一同、いっそうの情報収集・取材の徹底をはかり、よりよい誌面づくりに励みますので、今後とも、電撃王をよろしくお願いいたします。

（電撃王編集部）

記事のまちがい

1 ●コンピュータソフトウェア倫理構造
単純な誤植ですが、名称をまちがえるというもっとも失礼なミスです。正しくは「コンピュータソフトウェア倫理機構」。

2 ●いわゆる美少女系ソフトハウスである。
'94年2月現在では、アスキーネット株式会社、ブラザー工業株式会社も流通として協力。ソフ倫が美少女系ソフトハウスだけで構成されているわけではないのが事実です。

3 ●一般流通の禁止を流通業界へ要請
倫理規程に抵触するような場合でも、即刻、流通の禁止を要請するというわけではないらしい。まず、メーカーへの改善指導や、注意を行うという処置が取られる。それでも改善の意思のないような場合や、規程違反がたび重なるメーカーは、18禁シールを貼るためのソフ倫に行う申請に際し、条件が課せられるようになるのである。

4 ●販売ソフトの審査
審査基準については、加盟メーカーは、入会時に各諸規定を遵守する旨、誓約を行う。また、倫理規程の見直しについては、毎年1回の総会において加盟メーカーで議論した上で行い、関係各省庁の意見も参考にして改定。加盟各社の合意の上、施行される。

5 ●美少女ソフトであろうと～
ソフ倫への申請段階で、メーカーより一般作品か、年齢限定作品かの申し出を行う。それを審査して販売区分が決定される。

6 ●ビデオの倫理委員会の規定を範として作られている
文中になんども出てくる単語に「規定」とありますが、ソフ倫および、ビデ倫では「規程」とするのが正しい表記です。
また、ソフ倫の規程は、ビデ倫や映倫などの先行団体の実績を研究・参考にし、関係省庁などの見解も得た上で、協議の末、制定された。

7 ●ビデ倫の規程
1と同様の誤植です。固有名詞に誤植が多いのは、決して故意ではありません。ごめんなさい。正しくは「日本ビデオ倫理協会」を略した形で通称とされている「ビデ倫」と表記するはずでした。

8 ●（ビデ倫の規程は）すでに有名無実化している（との話もある）
筆者の推測に過ぎないことを、あたかも、このような事実があるかのように、誤解を招く恐れのある表現となっていたことをお詫びして、訂正させていただきます。

9 ●きわどい映像まで規制を逃れ～
本来、禁止されるべき映像が、ビデ倫の審査を通ってしまい、市場で流通しているかどうかということは多分に主観的な判断を含む問題で不適切な表現でした。

10 ●ソフ倫の規定をも有名無実化
先の9で述べた点に加え、AVメーカーがソフ倫の設立の主旨・目的を侵すという内容は、あくまでも憶測に基づくもので、そのような事実があるような誤解を招く表現となっていたことをお詫びして訂正したします。

11 ●ヘアヌードも事実上解禁
ソフ倫の姿勢は「別のメディアではよいからソフ倫でもよいはずだ」という考え方はあてはまらないとしている。写真集や映画などで似たような表現が許されてもソフ倫の規程に沿わないものは認められない。ソフ倫の規程によれば「ヘアは原則的に描写しない」としている。

➡ 問題の記事

ソフ倫、Hソフト規制の現状

アダルトソフトをプレイする者には、決して避ける事のできないソフ倫の壁。その実態に迫ってみよう。

ソフ倫とは、なにをするところ？

コンピュータソフトウェア倫理構造、通称ソフ倫とよばれる組織があることはご存知かと思う。ショップの18禁ソフトの棚に並んでいるソフトのパッケージに、丸くきらきらと光るシールの発行元である。一般ソフトとアダルトソフトを区別する基準ともなっているあのシールだ。

このソフ倫を構成しているメンバーは、いわゆる美少女系ソフトハウスである。正直な話、ソフ倫設立の目的は、会員会社が官憲による法的規制を受けないように、自主規制をしよう、というものである。もちろん、会員内の紳士協定だから、ソフ倫自体には、法的強制力はまったくない。規制違反を犯しても、一般流通の禁止を流通業界へ要請するということしかできない。流通はソフ倫の要請を尊重し、結果的に、ソフ倫は実効性の高い組織として機能している。

実務的に、ソフ倫がおこなっていることはふたつある。まずは、倫理規制の制定。販売対象者の年齢、18歳以上、15歳以上などに応じて、好ましくなく、禁止されるべき表現基準を定めること。つぎに、販売ソフトの審査。会員となった会社から、美少女ソフトであろうとなかろうとサンプル画面を提出させる。そして、倫理規定に照して、過激で不適切な部分があれば、修正依頼をし、規定に沿うような作品にしてもらう。これを経て認可されたものだけに、市場に出る資格を与えるわけだ。

さらに、会員以外のメーカーの作品に対しても、情報収集を怠らない。そのうえで、ソフ倫がソフト内容を不適切と判断すれば、流通に対し取り扱い停止を呼びかけることがある。危ないソフトは、すべて管理下に置かなければ、業界全体の法規制化を招く可能性もある。そんな事態になれば、もともとは紳士協定に基盤があるために、機構事態の存続にも影響を及ぼしかねないからだ。

さて、ソフ倫の要である倫理規定は、ビデオの倫理委員会の規定を範として作られている。このビデ倫の規定は、すでに有名無実化している、との話もある。実際、各AVメーカーでは、規定の網の目をくぐりぬけられるような映像手法がとられており、かなりきわどい映像まで規制を逃れているのだ。膨大な映像ソフトを持つAVメーカーには、ソフト資産をそのまま活かせるパソコン用CD-ROMは魅力的な市場であり、実際に参入も始まっている。近いうちに、AVメーカーが、テクニックを駆使し、ソフ倫の規定をも有名無実化してしまうかもしれない。ヘアヌードも事実上解禁の様相を呈しているし、そうなるのも、時代の必然か

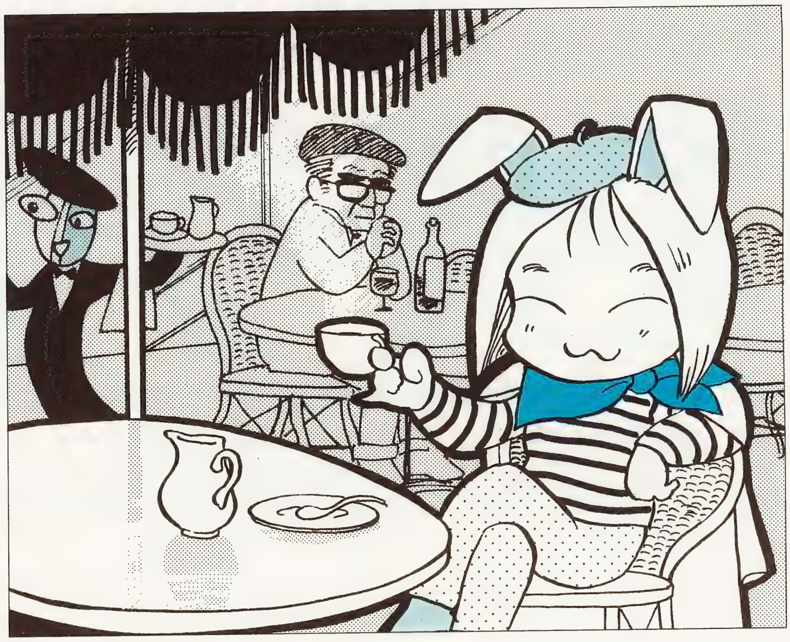
（倫理感に乏しい関係者O）



ESSAY

中村うさぎの書き殴り劇場

第11回



パリのトイレで、シルブプレ〜〜！

今年、私は生まれて初めて「海外で正月を迎える」とゆー非国民な行動をとってしまった。行く先は、花の都パリである。

トルコだのチェコだのヘンな国に行きたがる私だが、やはりパリは憧れの都だ。なんたって、リカちゃんのパパの故郷だもーん！

もちろんフランス語など話せないが、それでもいくつかの単語は耳にした覚えがある。まず「ボンジュール」だろ、「メルシー」だろ、それから……そうそう、その昔、CMでアラン・ドロンが言ってた謎の言葉「シルブプレー」。これは「どうぞ」とゆー意味だと、今回、初めて知った。そーか、アラン・ドロンのヤツ、「どーぞ」と言っていたのか。しかし、いったい何が「どーぞ」だったんだろう？

ま、アラン・ドロンが何を言いたかったかなんてぇコトは、どーでもいい。私はパリでおしゃれにショッピングを楽しみ、カフェのギャルソンに「アン　カフェ、シルブプレー」などと言っている自分を想像して、ポワンとなってしまった。気分はすでにパリジェンヌである。

こうして、私の夢と野望を乗せて、飛行機は一路パリへと向かった。ありがたいことに、直行便である。私は飛行機の乗り換えが大嫌いなのだ。

ずっと前、モスクワで乗り換えてローマに行ったことがある。乗り換えまでに時間があったので、モスクワ空港の喫茶店でお茶を飲むことにした。テーブルは満員で立ち飲みするハメになったうえ、喫茶店のおばちゃんはあくまで愛想悪く、出てきた紅茶はあくまでマズかった。

しかも、隣で紅茶を飲んでいたロシア人（だと思う）の男が、いきなり灰色の眼で私をヒタと見つめて、こう言ったのだ。

「バシルーラ！」

バ、バシルーラ？　それは、もしかして「ドラクエ」の強制テレポートの呪文ではっ!?

ああ、何時間も飛行機に乗って、ようやくモスクワまでたどり着いたとゆーのに、見知らぬロシア人にバシルーラされて、私は成田に強制送還されるのかっ!?

激しく動揺した私だが、ロシア人のMPが足りなかったのか、その場は何事も起こらなかった。しかし、動揺したせいでアナウンスを聞き逃し、危うく私は乗り換えの飛行機を逃がすところだったのである。ロシア人、恐るべし！

それ以来、私はモスクワ乗り換えが嫌いになった。ボケボケしてると、ロシア人にバシルーラされてしまうからだ。そんな私が、チェコに行った時には、なんとモスクワの強制収容所のよーなホテルで一泊するハメになったのであるが……まぁ、その話は次の機会にゆずろう。とりあえず、当面のテーマはパリである。

さて、モスクワにも寄らず（ざまーみろ）、一直線にパリに着いた私は、さっそく翌日からパリジェンヌになることにした。が、たちまち腹をこわして、ゲリジェンヌになってしまった。私は旅行に出ると、必ず腹をこわすのだ。トルコのイスタンブールでは、ケツの穴を締めながらソロリソロリと内股で歩いたものである。

ゲリジェンヌになってしまった私は、とりあえず街のおしゃれなカフェに入って、用を足すことにした。コーヒーを頼んでから、おもむろに席を立ってトイレに行くと……。

なんと、有料トイレである。扉に１フラン硬貨を入れると、ロックが開く仕組みになってるらしい。扉の内側に鍵がないのを発見して不安に駆られたが、どうやら閉めると自動的にロックされるようだ。なるほど、さすが有料トイレ。

たが、あまり感心してる余裕はない。なにしろ私はゲリジェンヌ。さっそく便座にすわって用を足し始めたのだが、その時……！

ガチャンというコインの音が響いて、ドアのロックが解除された。なんてこったぁ！　誰かがトイレに入ろうとしているのだ！　こらぁ、有料トイレ！　まだ私が用を済ませてないのに、コイン入れられたら勝手に解錠するのか、てめーは！

私は中腰状態でパニックになり、ドアの取っ手を引っ張った。すると向こうは、ムキになって開けようとする。しばらく、無言の引っ張り合いが続いた。が、腰に力を入れられない私は、どう考えても不利である。

何か言わなくては！　えーと、「入ってます」って、フランス語でどー言うのだ？　わからない！　私の知ってるフランス語は、ボンジュールとメルシーとシルブプレーだけなのだ。

焦った私は、もう意味も考えずに、うわずった声で叫んでいた。

「シ、シルブプレ〜〜〜〜ッ!!」

なんのこっちゃ。

とりあえず、中に誰かがいるらしいと気づいた相手は（もっと早く気づけよ！）、「パルドン」とか何とか言って、扉から手を離してくれた。

やれやれ……。だが、用を足し終わって、よぉーく考えてみると、「シルブプレー」ってのは「どーぞ」とゆー意味なのであった。私は、トイレの中から「どーぞ！」と叫んだワケだ。さぞかし不審な発言だったことだろう。

う――む、恥ずかしいっ!!

それにしても、腹が立つのは有料トイレのヤツである。この「有料トイレ」を、私はパリ滞在中に、もう一度使うハメになる。その時は運よく誰も来なかったものの、用足しの途中に時間切れになって、勝手に電灯が消えてしまった。用便中に、いきなり真っ暗闇になった時の私の心情を、想像していただきたい。

諸君、パリはいい街である。食い物はうまいし、治安もいい。だが、有料トイレだけは信用してはならないのだ。

P R O F I L E

『極道くん漫遊記』等でおなじみの女流作家。趣味は海外旅行とムダな買い物と締め切り破り。この連載の２月号分の原稿をスッ飛ばして、年末年始は花の都パリでの休暇を満喫した。

結果、骨の髄までおフランスにかぶれまくった中村先生は、今月はフランスネタの原稿を書いてきたというわけだ。

ちなみに編集部へのみやげは、自慢話のみ。ペナントやまんじゅうを買って来いとはいわないが、せめてエッフェル塔の置物ぐらいは買って来てほしかった。横に『根性』って彫ってあるやつが。



イラスト／ひぐちきみこ

びいず羽岡 超ド級必殺全機種対応版

スーパーウラワザEX

主婦とゲーム、そしてウラワザ！ はたしてこの公式は成立するのか？

そろそろ誰か言ってくんないかなぁ……いい加減にしろって。ダン○ョンV。出演者やスタッフの頑張りはよくわかるんだけど……どう考えたってゲームの情報をもっと流してほしいなぁ。大手の力で最新情報をバンバン独占してるんだから、消費者の求める分量はきちんと提供してくんないと。『FFⅥ』なんて毎回もっと見せて欲しいのに……ってこれじゃただのゲーム小僧だけど。しかし、TVのゲーム番組ってろくなもんないよなぁ。おもしろかったのは昔、大竹まことのやってたPCエンジンのヤツだけかも（タイトルは忘れた）。あとTVだと『ファイアーエムブレム』のCFね。奈江ちゃんはいいとして……あの絵はなんとかしろ。素人のオレの意見だから気にしなくてもいいけど、デッサン狂ってるじゃん。誰か言ってやれよ。『ファイアー～』はグラフィック変えればもっと売れると思うなぁ。

で、今回は主婦です。なぜかといえば……好きだか……バキッ！　っとオモロくない1人ボケツッコミは置いといて、主婦です。オレも若い頃は主婦と聞けばもうあれですよ、頭の中はあのことでいっぱいだったんですが、最近じゃ同い年の女のコが次々主婦化していくんで、あまり興奮しなくなりました。そう、26歳にもなると女の友だちは大抵結婚しちゃうんだよね。その中には昔ゲーム好きだった娘もいたりして……日本全国でそういう主婦の方がかなりいるのでしょう。兄弟誌、電撃SFCのウラワザコーナーには主婦からのハガキがたくさん送られてきます。4～5年前には子供の代筆とか、賞品が贈られてこないとか、そんなのばかりだったのに。時代が変わったってヤツですか？　中には「毎回楽しみにしてます」ってハガキも……いやぁたまりませんな（オイオイ、それじゃ若い頃のままだって、笑）。「娘を幼稚園へやってから、お掃除、お洗濯を終わらすともうヒマですから（笑）。幼稚園の終わる3時までがゲームタイムですね。1日5時間コンスタンスにできちゃうから……ひょっとしたら結婚前よりもゲームしてるかもしれませんね」っていうのは埼玉県の匿名希望、22歳主婦の人。ハマルと家族に気づかれないように食事の手を抜いたり、イロイロウラワザを使うらしい。ゲームするからボンカレー喰わされる娘はちょっとかわいそうな気もするが……良く考えると変なカルチャーセンター行くよりはいいのかもしんない。毎月何万も払うつもりなら中古ソフト5～6本買えたりして。で、ウラワザは？　「いやぁ、もし採用されたら買ったソフトよりも価値のある賞品がもらえたりするから……。新しいソフト買うとムキになって探したりしますよ。脇で見ていた子供があきちゃっていつのまにか寝てたりして。バカ母ですね」これまた東京都のリンリン（このペンネーム言うとき大笑いしてた、笑）さん、25歳主婦の人。そうだよなぁ中古ソフトなら安いし。家計を握っているだけに子供よりも得だよなぁ。

'94年1月～2月中旬 ウラワザ ピックアップ

はい、どうも。今回のウラワザもSFCだけになってしまいました。なんかさびしいなぁ……。他の機種さんもガンバってください。

SFC

しかし強いSFC。やはりリリースされるタイトルが多いとウラワザも多くなるよなぁ。必然的にク○ゲーも多くなるけど。

●ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

1993/12/18　エニックス　￥9,600　■やっぱり2度目はつまらないという意見をよく聞く。￥5,000くらいにならないかなぁ。

●福引き券の法則：福引き券はモノを買った後の所持金が16の倍数＋1か3の時にもらえる。わかりやすく言えば16の0倍、つまり0の時、買い物した後残り所持金が1か3ならOKということ。11G持って薬草（10G）を買うと残りは1Gで、まず福引き券1枚入手。いま買った薬草を売って所持金が9Gになったら、今度は毒消し草（8G）を買う。するとまたも残りは1Gで福引き券入手。外に出てモンスターを倒しお金を調節して、何度も繰り返せば福引き券を何枚でも手に入れられる。

★『ドラクエ』でこれほどわかりやすいウラワザの公式が発表されたのは始めてじゃないでしょうか？　まあ、文字通り、このワザを使えば、序盤お金に困ることはないでしょう。好きなだけ福引きできるってのもうれしいな。実はオレ……途中で投げ出してたんだけど、このワザのために自分の『ドラクエⅠ・Ⅱ』を立ち上げてみましたとさ。

●ファイアーエムブレム

1994/1/21　任天堂　￥9,800　■初期出荷が100万本もあって値崩れするする……1週間で￥5,800まで下がったらしい。

●RGB設定：マップ開始前に、「マップを見る」コマンドでマップを見る。ここで、Ⓛ+Ⓡと Ⓧ、Ⓨ、Ⓐのどれか一つを同時に押しながら✚の上か下を押せば、画面の色合いが調節できるようになる。ちなみに変わる色はボタンの色に対応していて、Ⓐなら赤、Ⓨなら緑、Ⓧなら青って具合。また、変えてしまった色を元に戻すにはⓁ+Ⓡを押しながらⒷでOK。

★このウラワザで色を変えても、ゲームには何の影響もない。過激にするとユニットが見えなくなるので、やりすぎはどうかと思うが。実際、モニターの色調に合わせて色調整すると、自分好みの色でプレイできていいかも。

●ハマル：マップは第2章の6面。前のマップでリカードを仲間にした人は要注意！　6面でジュリアンとリカードを一緒に進撃させ、リカードの隣にジュリアンを立たせるとなぜか「はなす」のコマンドが出てくる。ここで、その「はなす」を実行してしまうと、前のマップでリカードを仲間にしたときと同じメッセージが表示され、そのままゲームオーバーになってしまう。

★こいつはもう……典型的なハマリワザ。後悔したくなかったら信じなさい。ね？

●ロマシング　サ・ガ2

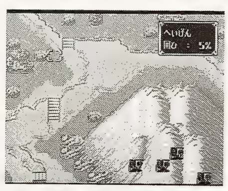
1993/12/10　スクウェア　￥9,900　■中古価格が安くなっているらしいが、買ってない人はもっと安くなってからでもOK。

●デイブレード2本：ジェラールでゴブリンが攻めてくるまでゲームを進める。攻めてきたらわざと全滅。これを最終皇帝が現れるまで繰り返す。最終皇帝が出てくると、自分が装備しているのと倉庫にあるのとで2揃い、最終装備が手に入る。

★でも……このワザを使うと技の継承ができないし、魔法研究所もありません。クリア不可。

総評

今月はその他にも、小さめの使えるワザがかなり発見されています。あまり多いんで、ここじゃ書ききれません。専門誌（電撃SFC、PC）を読んでね。『ファイアーエムブレム』『ロマンシング サ・ガ2』はまだまだウラワザがありそうなんで期待大です。ウラワザ担当にとってはいいゲームだなぁ。ありがたいありがたい。逆に『ドラクエ』はもうこの辺で打ち止めでしょう。完成度高いからなぁ。しかし、PC、MDのイカスウラワザが無いのは悲しいですねぇ。小さめのワザじゃこのコーナーだと拾いようがないし。なんとかならないかなぁ。



今後の予想



さて2月は…これはっ！　といったゲームタイトルがみあたりません。3月の終わりになればSFC『真・女神転生Ⅱ』や『スーパーロボット大戦EX』、そして『ファイナルファンタジーⅥ』、PCなら『モンスターメーカー』、MD『V.R.（ヴァーチャレーシング）』……なんていうビッグなのが勢ぞろいしているのに。2月はスゴイのが無いですね。まあ、受験生のためにはいいのか。98で『三國志Ⅳ』にズボッとはまれるから個人的にはうれしいけど。こんな時はちょっと前のゲームのワザを見つけて送ると採用されやすいかも。

　※文中の略号は以下の通り　SFC＝スーパーファミコン、FC＝ファミコン、PC＝PCエンジン、MD＝メガドライブ、GB＝ゲームボーイ

職業別・ヒマな時間一覧

はたして主婦はそんなにヒマなのか？ その辺を深く掘り下げると……ゲームを始められるのは午前10時頃→終わるのは子供の帰ってくる午後３時……計５時間。旦那が公認で夜もプレイ（う〜んハナぢ）すればもっといけるけど、この辺が限界でしょう。他の職業と比べれば、

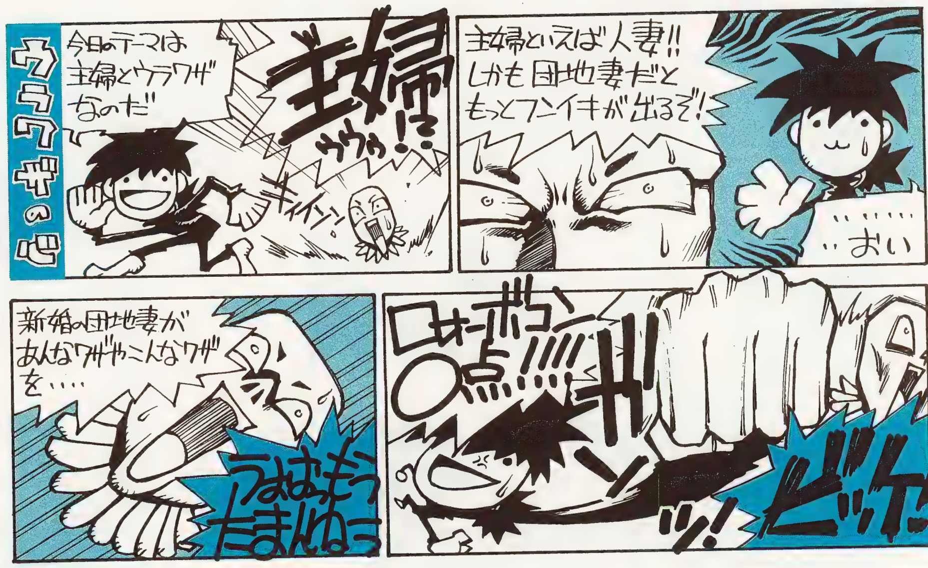
フリーター：バイトをさぼれば無限（ただし食料がある間だけ。自宅の場合はまさに無限）。

サラリーマン：会社を休めば無限（ただし有給がある場合。それ以外は１日６時間が最高？）。

職人：雨がふれば無限（ただし屋外作業系のみ）。

イラストレーター：シメ切りを破れば無限（すぐにフリーターになる覚悟さえあれば）。

ゲーマー：文字通り無限。無限ループも有り。全然少ないなぁ。……でも、主婦の場合、毎日コンスタンスに５時間。これがでかいかも。



しかし、ひょっとしたら最近の中古ゲーム店の全国規模の展開っていうのは、その辺の主婦パワーが関係しているのかもしれない。主婦の人ってのは当然お金に厳しいから。これまで確実に子供のメディアだった「ゲーム」がいつのまにか成長していたのだね、うんうん。そのうち、古本屋のように、どの街へ行っても中古ゲーム店があるようになるんだろうな（もうあるって話もあるが）。

●ゲーム人口高年齢化対策

ウラワザだけでなく、ゲームプレイヤーの平均年齢は次第に上がっていくんですね！ 先生！ 先生じゃないだろ。まあ、男の場合大抵、歳を取るとタンパクになっちゃうからウラワザ見つける根性はなくなっていく。女の場合、歳を取ると非常にしつこくなるから（い、いや、これは一般論であって、そのみんなそうだっていうわけじゃなくて、オバタリアンとか言うじゃないですか）、ゲームをやりこむ。ゲームをやりこんでいくと、ウラワザを見つけやすい。そうか！ ウラワザの未来は主婦にかかっていたのか！ 主婦っていうとなんかいやらしいから人妻に変えて……そうか！ ウラワザの未来は人妻にかかっていたのか！ うう〜ん、いいぞぉぉぉ、我ながらいいアイディアだずぉぉぉ……人妻あぁぁ！そうなってくると電撃も「電撃人妻すてきなおくさん・スーパーファミコン」なんて改題しないと。人妻専門誌ってのはいいなぁ。楽しそうだなぁ……「ゲームをやらせてくれない義理の母」「感じちゃったソフトレビュー」……担当したいかも。

今回は「人妻はウラワザを救う」っていうカンタンでなんの役にもたたない結論で許して下さい。強引かもしれないけど、ゲームをプレイしている人の年齢が上がっていってるってのは確かだし。ゲームの年表とか歴史なんていう本が売れるわけだよなぁ。この文を読んでる読者様だって、いつのまにか歳は取るわけだから、バカにしないように。「オレは25歳になったらゲームをいっさい止めるんだ！」って誓っている（笑）人はいいけど。年寄りだからっていじめないでほしい。小指とや・く・そ・くっ！

次回予告

次号は「年度末ゲームラッシュとウラワザ」をお送りいたします。白熱するゲーム魂にゲッチュー！

パソコンウラワザ特集

パソコン＆NEO GEOです。賞品はテレカ＋エムカ（CDの図書券）。エムカの金額は変動制で￥０〜￥2,000ってことでよろしくね。

●餓狼伝説スペシャル　NEO GEO

●リュウを使う：まずリュウに勝ったセーブデータでもう一度はじめる（勝っても負けても可）。そのあとのデモ画面で✚上、左、下、右、上、Ⓐ、上、右、下、左、上、Ⓒと入力。「オラオラ」という声が聞こえたら成功。　北海道　山崎重夫さん

★これがウワサのコマンドってやつだね。

●ビューポイント　FM-TOWNS

●デバッグモード：TOWNSパッドを２つつなぎ、メニュー画面でカーソルをSETUPに合わせる。向かって左側のパッドの方向キーの左とSELECT、右側のパッドのⒷを押しながら、左側のパッドのⒷを押してスタート。これで激ムズのビューポイントをラクラククリアだ。

神奈川県　屋敷智宏さん

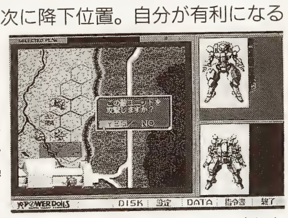
★独特の斜めスクロールに慣れるまでが大変だけど、慣れてしまえば大丈夫。クオリティも高い本作だけど、後は難易度さえ低かったらなぁってな人にお薦めなデバッグモードなのだ。

●まとめ

※さて、今回は最初ということで大盤振る舞いしちゃいましょう。『餓狼スペ』『ビューポイント』『パワードール』のワザにもテレカ＋￥2,000分のエムカということで。ウラワザはとにかくハガキ先着順で採用します。ハガキです。ネットじゃダメです（電撃ネットはないか）。データいじったんじゃなければ何でもいいです。ウラワザ下さい。

世界一小さな攻略記事『パワードール』でピース

さあ、世界で最も小さい攻略コーナーがまたも始まりました。今回のお題は『パワードール』。ムズカシイと評判のこのゲームをなるべくカンタンにクリアしたいんですが……どうでしょう。まずは武装。最初はこれで悩むんですよ。まあ、好みにもよるけど、まずアサルトはいらない。グレネードに変えてしまいましょう。次に降下位置。自分が有利になるような所に落としていきます。多分敵はこの辺にいるだろうなって予想を立てるといいかも。敵が拠点を守っているのが判っていたら通信で援護を呼ぶのも効果的。時間がかかるのを計算にいれればイカス戦術です。しかし、このゲームそんな普通のことをしていたんじゃツライ。そんな時にこのワザ。



●第１降下部隊の人員を倍にする：キャンペーンモードのシナリオ２以降で有効。前シナリオをクリアする時に何名かを搬送させる。そして、次のシナリオの第１降下部隊に搬送させているキャラを選択すると、搬送したまま降下するため、放棄することによりキャラを最大２倍に増やせる。注意点は当然ながら搬送されているキャラを第１降下部隊に選ばないことと、第２降下部隊を降下させた場所に搬送してきたキャラがワープしてしまうこと。注意して下さい。　愛媛県　松原寛さん

上のワザを使うと、とにかく最初はラクチン。まあ、シナリオ３なんかそれでもツライので、困った時は究極のウラワザ「セーブ・ロード」を繰り返すのがいいでしょう。←全然攻略じゃないって……（笑）。

ハガキが欲しいと思ってくれ！



さて、「ウラワザという個人の意見が介入してはいけない部分でMD軽視の発言を読者に押しつけるのは止めてくれ」っていうハガキを東京都の横塚琢人さんからいただきました。匿名希望でなくちゃんと本名での批判なので誌上でお答えします。この頁のウラワザはすべて私見入り。だからタイトルが「びいず羽岡の」となっています。もし完全なウラワザ頁なら、期間内で発見された全ワザを掲載しなきゃだし。羽岡はこんなことを思っているのかって読んで下さい。あと、横塚さん、オレがメガCDを売ったって話はどこで読んだの？ ３台持ってるけどオレは売ってないよ？



PROFILE

兄弟誌、電撃SFCでウラワザのコーナーを担当しているプロゲーマー猿です。何はなくともハガキが欲しいです。上の横塚さんのように批判でもちゃんとテレカをさし上げます。パソコンウラワザ、お便り、イラストその他なんでも欲しいです。飢えてるからね、実際。２年間オナニーしないで、突然裸の女に囲まれちゃったぐらい……ってやな例だな。

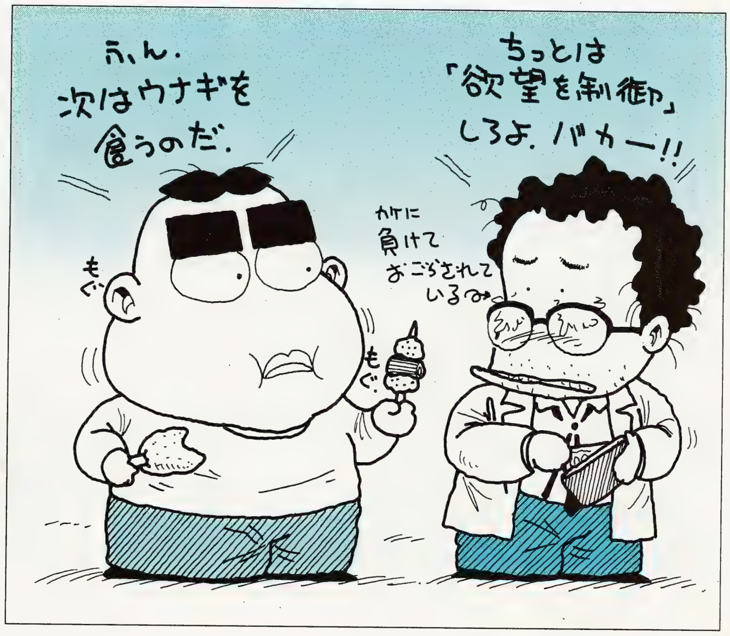
〒101 東京都千代田区神田神保町 2-22-11 カンナビル 電撃王ウラワザ係 だよ〜ん。

上のウラワザはロムの生産バージョンによってできないモノもあります　　イラスト／しろー大野

ESSAY

榊 涼介の SLG 巷談 番外編

野蛮人呂布の栄光と悲惨
～三国志世界の異端者～



少々古い話で恐縮なんだが、去年、中国安徽省の伝統劇である徽劇を見に行った。徽劇とは京劇の一種で、京劇よりさらにアクション性に富んでいるといわれる。出し物は阿斗を抱いて敵中突破をする趙雲を扱った話と、呂布と貂蝉の恋愛を扱った〝美女連環の巻〟のふたつ。どちらかを選ばなければならなかったので、わたしとしては迷わず〝美女連環の巻〟を選びましたね。だって男と女の話ってのは、時代を問わず永遠のモノだしね、主従関係なんぞよりよっぽどしぶとい人間関係だと思う。三国志演義には、概してこの種のエピソードが少ないので、わたしにとってはとくに心に残る場面なんだね。

さて、劇を見た印象としてはとにかく呂布の二枚目ぶりが心に残った。呂布役の俳優は原則として長身のヒトが選ばれるらしい。手元にプログラムがないので俳優の名前は忘れたが、その時呂布役を演じた俳優は、身長175cmの長身の上に20cmの高さがある靴を履き、頭には騎馬民族が挿していたという長い羽根飾りをつけている。衣裳は純白、背が高いせいか、もともと衣裳のラインがちがうのか、他の役よりもすっきりくっきり身体の線が浮き出ている。要するにド派手なんであります。中国伝統風のド派手じゃなくて、現代日本のファッションセンスにも十分通じるド派手さであった。だから、劉備や関羽、曹操といった面々はわたしのような素人には地味に見えてしまった。

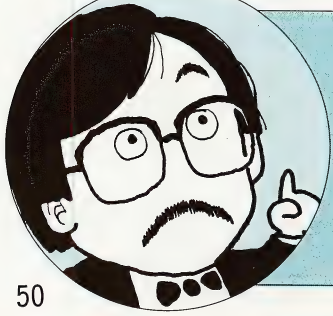
とくにわたしが気に入ったのが呂布が貂蝉を得た喜びに踊りまわるところ。頭の羽根飾りを歌舞伎の連獅子みたいにびゅんびゅん振って踊るわけ。さらには宙返りの連続。20cmの高さのある靴で宙返りするのは難しいワザなんだ、と解説されていたな。表現するのも恥ずかしいんだが、青春の喜びってやつを全身で表している。

と、かように麗しき呂布なんだが、王允と美女貂蝉の〝連環の計〟に、哀れ滅びへの道をたどることは周知の事実。原作の三国志演義も、芝居もほぼ物語は共通しているので、以下、呂布の滅亡までの道をたどれば、まず、養父・董卓と散々恋のさやあてを演じたあげく貂蝉の巧みな離間策と王允の口車に乗って董卓を殺してしまう。その後、王允と連立政権を作るが、董卓の部下に攻められ逃亡。以後、孤立し、流浪の日々を送るはめになる。最期は、曹操らに攻められ首をくくられて一巻の終わり。

と、ここまで書いてきて、今さらながら気づくんだけれど、呂布っていうキャラはつくづく野蛮だなあ、ということ。野蛮人の野蛮人たるゆえは、「欲望に弱い」ということ。眼の前に欲しいモノがあれば、後先も考えず、ズズイと手を伸ばしてしまう。危険な性格だし、人に利用されやすい脆さを持っている。まあ、それだけ純粋であるわけで、このへん、劉備と比べてみればよくわかる。劉備は出身こそ田舎の生まれだけれど、漢の中山靖王の末裔を自称するだけあって、〝文化〟なるモノへの憧れが強い。だから、ことあるごとに自分の欲望を抑え、自分を演出することが巧みである。たとえば、劉備は長坂橋の戦いで大敗を喫するが、その時、家族と離れ離れになってしまう。そこで趙雲が単騎敵中を突破して、劉備の子である阿斗を救出してくるのだが、我が子を差し出された劉備は、子を地面にたたきつけて、「小わっぱめが。おのれのために危うく大将をなくすところであったわ」と叫ぶ。これはまったく文化の所産だと思う。我が子の無事を喜びたいという自分の欲望を抑え、代わりに趙雲への感謝をこのようなかたちで演出、表現する。わたしが思うに、どのように自分の欲望を制御するかが文化とか教養の核のひとつなのであります。劉備の例をさらにあげれば、〝桃園結義〟。いくら親しい仲であっても、ただ愉快に任せゲロ吐くまで酒を飲んで酔っぱらって、肩を抱き合い……といったメリハリのない関係じゃだめなんだね。三国志演義の世界では、これを「義兄弟の契り」として、様式化し、儀式化している。「なあ、おめえっていいやつだな、これから一緒にやってゆこうぜ、わははは……」といわずに、きちんと「ここに劉備、関羽、張飛の三名は、姓を異にすといえども、兄弟の契りを結びし上は心を同じゅうして力を合わせ、困苦にある者を救い、上は国家に報じ下は民草を安んぜん…」などと洗練された口上を述べる。礼儀もへったくれもなく、ただ芸もなく酒を飲んで「わはは、わはは……」とやるのに比べると抑制しているし、緊張しているでしょう。少々飛躍すれば、欲しいモノがあればすっと手を伸ばすような人間だけだったら、それこそ救いようのない弱肉強食の世界になってしまう。三国志の時代というのは、戦乱の時代であったとはいえ、英雄たちそれぞれが、背中にしっかと文化を背負っているんだね。これ、三国志の〝隠し味〟だと思うよ。

さて、ここで再び呂布の出番となるのだが、呂布はそんな三国志世界の英雄たちの中で唯一〝文化〟を背負ってない人物のように思われる。エサをちらつかせれば平気で養父を殺すし、このヒトほど自分の欲望に忠実な人間もいない。とにかく、おのれの腕力に任せて突っ走ったタイプだ。普通の〝英雄〟に危険視され、異端視されるのももっともというところ。とにかく話が通じないんだものね。せっかく劉備が恩を売っても、欲望をかきたてられれば平然と劉備の領土を乗っ取ってしまう。結局は、突っ走ったあげく、劉備にも助命を拒否され、滅びへの道をたどるわけだけれど、まあ、これも呂布にふさわしい最期といえるね。

とはいえ……。徽劇の恋に浮き立つ呂布の躍動するような踊りは忘れられない。おのれの欲望にとことん忠実な人間というのは、もしかしたら一種の美しさを持つモノものかもしれない、ということで今月はここまで。



P R O F I L E

最近は「偽書幕末伝」最終巻を執筆中。この号が出る頃に完成しているでしょう。今回の幕末伝はところ代わって、中国は上海を舞台にしている。幕末期の上海の風俗や、租界と呼ばれる外国人居留地の様子を調べたりするのは少々しんどかったけど楽しかったね。あと、わたしは〝兵器おたく〟じゃないんだけれど、当時は、小銃や軍艦をはじめ、兵器の変革期だったんだ。幕府海軍の軍艦の資料なんぞ、時間(と原稿執筆!?)を忘れて読みふけったもんです。

イラスト／盛本康成

BATTLETECH® CENTER

ウワサのバーチャルバトル上陸!!

1993年9月、日本にも「バトルテック協会」が設立され、世界共通ルールのもとにますますワールドワイドに広がるバトルテックの世界。TVアニメやSF映画で、見ることしかできなかったロボットバトルの世界を、実機さながらのコクピットに乗り込み自分で操作できるなんて感激だ!
とくに仲間と多人数で、敵味方に別れてのチームプレイがすっごく面白い!
バトルテックは、単なるコンピュータゲームではなく、スポーツ感覚で楽しめるバーチャルフィールドなのだ。
僕たちは、まさにこんな遊び場を待ち望んでいた!





本場アメリカから
チャンピオンテッカー来日!
いよいよ4月9日ドクター・ジーカンズにて
バトルテック日米決戦 開催

プレ・イベント日程:4月6日 トレルワン
4月7日 アミュージアム
4月8日 ロンゴ・ロンゴ

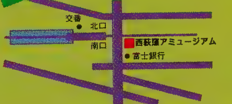
※お問い合わせは各バトルテックセンターまで

YOKOHAMA



TRELL-ONE
トレルワン
神奈川県横浜市西区南幸2-9
TEL.045-313-6220~1

NISHI-OGIKUBO



GAME FACTORY AMUSEUM
アミュージアム
東京都杉並区西荻南3-14-7
TEL.03-3335-6381

SHIBUYA



RONGO RONGO
ロンゴロンゴ
東京都渋谷区道玄坂2-21-7
TEL.03-5458-6565

DR.JEEKAHN'S
ドクター・ジーカンズ
東京都渋谷区円山町2-4
TEL.03-3476-7811

ZAP 株式会社ザップ
〒102 東京都千代田区平河町2-4-16 平河中央ビル
TEL.03-3222-5611(代表)

プレゼント応募券を官製ハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、株式会社ザップまでお送りください。抽選で50名様にバトルテック無料プレイ券を差し上げます。

プレゼント応募券

RPGリプレイ・新シリーズ予告編

暗黒伝説

クリスタ
Crysta





その黒い長衣（ローブ）の魔術師は、アスファと名乗った。年齢はまだ若く、どこかしら高貴な雰囲気をたたえていた。そして、ローブの左胸には、ベルディア帝国の紋章が金糸で刺繍されていた。

ベルディア宮廷魔術師——

暗黒騎士団と並ぶ、ベルディア帝国の精鋭である。彼らの操る魔術は戦さにおいて恐るべき武力となり、その知恵と知識は帝国の支配のために役立てられている。

「あなたがたの力を借りたいのです」

若い魔術師は、静かな口調でそういった。

「報酬は1年分の食料。もちろん、それに相当する金貨か宝石でもかまいませんが……」

どういう仕事なのかと、鬣の部族の若き戦士はたずねた。いつものように、叫ぶような口調で。

「いまはまだ、くわしくは申せません。ただ、あなたがたが解放した混沌にかかわることであるとはいっておきましょう」そういわれて、断われるはずがない。なにしろ、封印されていた混沌の解放を承認したのはだれでもない彼なのだから。

ただ、ひとつ確かめたいことがあった。本当の依頼人がだれなのか、ということ。その問いを若者は口にした。

「ベルディア帝国騎士王……」

黒衣の魔術師は、ゆっくりと答えた。

ベルディアの騎士王——

はじめて聞く名前だった。ベルディア帝国は暗黒の民と猛虎の民の勢力に分かれ、争っているのではなかったか。内紛は終結し、神王を継ぐ新しい王が即位したというのだろう？　もし、そうなら、ふたたびベルディア帝国との戦いがはじまるかもしれない。

だが、目の前にいるベルディア宮廷魔術師は獣の牙の力を借りにきたという。

いったい何のために？

その答を知るにはこの魔術師と共に裏切りの大地ベルディアへと行くしかないのだろう。

若者の心は決まった——

特集

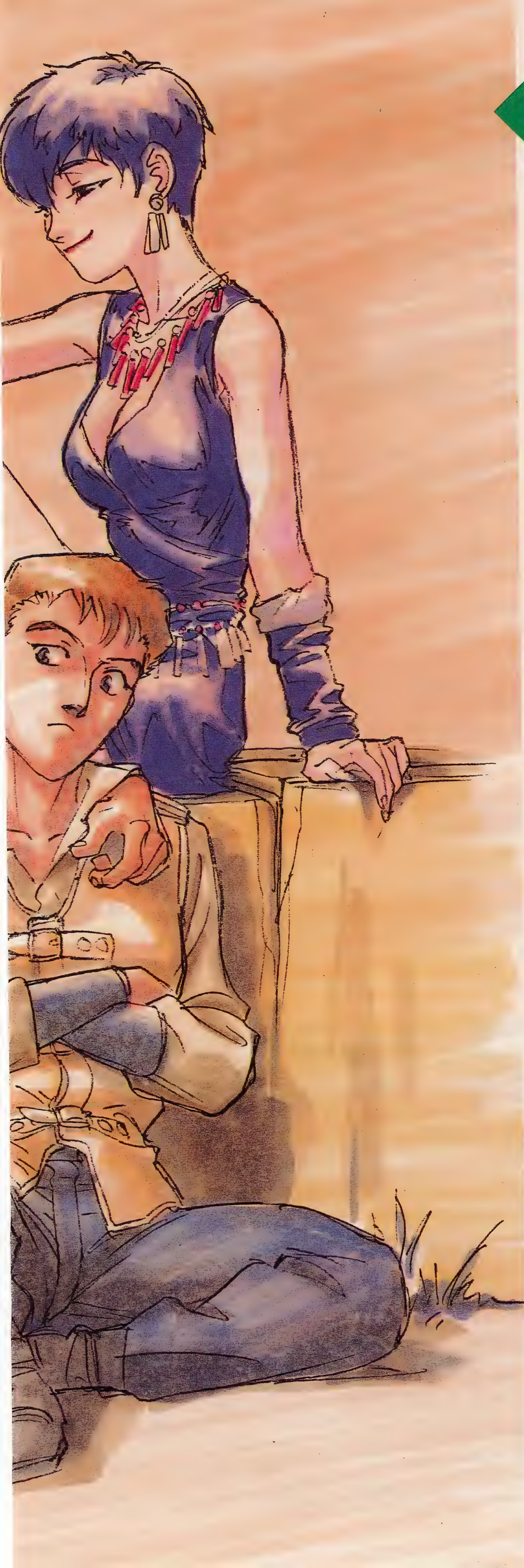
V3 クリスタニア計画

ラジオドラマ毎週日曜日放送中

レジェンド・オブ・クリスタニア

文化放送23:00〜23:30 ラジオ大阪22:00〜22:30 山陽放送21:30〜22:00


暗黒伝説クリスタニア
次号より連載開始！



特集 クリスタニア計画V3

これが今回の冒険者たちだ！



①リュース…前作『封印伝説』より引き続き登場の戦士でパーティリーダー。今回はレベル4よりスタート。

②アロート…同じく『封印』より続投の蹄（ひづめ）の部族出身のシャーマン。暗黒の民にヨイショ通じるか？

③リヴリア…彼女も続投。影の部族出身のソーサラー。新女性キャラ、ティオシーに勝てるか否か、注目される。

④ティオシー…新登場キャラ。銀狼の部族出身のレンジャー。気が強くトラブルメーカーであるらしい。

⑤シロフォノ…双面（キツネ）の部族出身のウォリアーで新キャラ。人をだますことが得意とか……ああ。

GMこと水野良 敬白

どうも〜、RPGリプレイで人間国宝を目指しているGM水野でごじゃりますぅ。読者の皆様ご声援のおかげをもちまして『封印伝説クリスタニア』は、前号でめでたく完結いたしました。次号からは新シリーズ『暗黒伝説クリスタニア』が開幕とあいなります。前作同様よろしくご贔屓(ひいき)のほどお願いいたします。

登場するプレイヤー・キャラクターは前シリーズから引き続いて絶叫男リュースをリーダーとする「獣の牙」フィンガル砦の有能な（？）傭兵、アロートとリヴリアの３人。それから、イスカリア砦に転属することになったサーバル、ネージュのふたりに代わって、周期の神獣王フェネスの部族の女性レンジャー、ティオシーと、双尾の狐スマーシュの部族のウォリアー、シロフォノのふたりが新メンバーとして加わります。

今回の冒険(シナリオ)は、舞台がなんと裏切りの大地ベルディア。内乱で揺れるこの暗黒の地方に、リュースたちプレイヤー・キャラクターが潜入し、封印から解放されたある混沌を排除するために戦うことになる予定です。

仕事の依頼人は「ベルディア騎士王」と名乗る謎の人物。そして、ノンプレイヤー・キャラクターとしてベルディア宮廷魔術師の若き天才アスファが同行することになります。混沌娘フォスティは、残念ながら同行しません。便利なアイテムとしてこき使われるのは忍びないので……。

昨日の敵は今日の友？　それとも、リュースたちを陥れるための陰謀？　しかし、リュースたちときたら、陰謀の対象となるような大物ではないのです。プレイヤー・キャラクターたちにはだれが敵でだれが味方なのかさえ、まったくわからないはず。なにしろ、ベルディアへ着くまでは、依頼の内容を教えないというのが、依頼人の提示した条件のひとつなのですから。

食料１年分という莫大(ばくだい)な報酬（？）に惹(ひ)かれたのか、それとも何か思惑があるのか、団長マルカスはこのベルディアの魔術師の依頼を引き受けてしまいます。そして、リュースたち５人に、彼の依頼を果たすように命令します。

プレイヤーたちがあげる悲鳴の声がいまから聞こえてきそう。でも、GMは聞く耳をもちません。右も左もわからない場所で、襲いかかる敵や立ちはだかる障害と戦う——これぞまさに暗黒伝説ではありませんか！

決して、GMが何も考えていないから暗黒伝説と名づけたのではありません。満を持しての新連載ですので、どうか楽しみにしていただきたいと思います。

水野良が語る!! パソコンゲーム「クリスタニア 神王伝説」の全貌

本誌1月号で制作第一報をお伝えしたPC98用ゲーム『クリスタニア』。グループSNEとシステムソフトでは現在、この秋の発売に向けて全力をあげて制作中だ。今回は、原作者であり、また実際にデザインも担当している水野良氏自身に、このゲームのストーリーからシステムを、おおいに語ってもらおう。

「戦闘の醍醐味と物語とを楽しんでほしい」

タクティカル要素の強いRPGに

今回のゲームをひと言でいうと、〝タクティカルなRPG〟ということになります。従来のSNEのRPGの形式に加えて、戦闘の際にはかなりSLGっぽい雰囲気にもなるでしょう。ちょうどシステムソフトが持っているSLGのノウハウと『クリスタニア』のストーリー性とをあわせ持った作品となるはずです。

今回のゲームでは、メインの物語がかなりしっかりとしたものになっていますので、これまでのSNEの作品に比べてやや自由度は低くなりますし、マルチエンディングなんてこともありません。そのため、ゲーム中でいろいろな可能性を試してみたいという人には多少窮屈なものになるかもしれません。かといってプレイヤーの意思とは関係なく物語がどんどん強制的に進んで行くような、そんな不自然な展開にはするつもりはありません。

もちろん、メインのストーリーとは直接関係のないサブ・クエストも用意しています。これには、サブ・クエストを解決する過程でいろんな神獣の民の特徴を紹介したい、という意図もあるんですよ。

「はじまりの6人」も登場します

このゲームの物語である「神王伝説」というのは、『漂流伝説』の10年前に暗黒の民が住むベルディアの地に神王と名乗る存在が出現して、その強力な魔力によって神獣の民たちを打ち破っていく、そのなかで主人公たちが神王を倒すために立ち上がる、というものです。ゲームで実際にプレイヤーが操作するのは、主人公である鬣(たてがみ)の部族のボークスと孤高の民のジェノバ、そしてダークエルフのシェールという3人を中心としたパーティになります。今回のゲームでは、これまでSNEがデザインしてきた『ロードス島戦記』や『ソード・ワールドPC』などのように、プレイヤーがオリジナルのキャラクターを作成することはできません。

それと、CDシネマで「神王伝説」の主人公であるボークスたちが登場したことからもわかるように、この物語には、ダナーンの地から最初にクリスタニアへとやってきたレードンたち「はじまりの冒険者たち」の6人も重要な役割を果たす人物としてからんできます。もちろん、ゲーム上でも6人全員が登場しますし、そのうちの何人かは、パーティの一員としてプレイヤ



▶小説、TRPG、そして新リプレイと『クリスタニア』に全力投球の水野氏。それだけに、パソコン版に賭ける意気込みも大きい!

テーブルトーク RPG

発売間近!! 『クリスタニアRPG』

本誌に好評連載を続ける『クリスタニア・サーガ』。ラジオドラマ化、パソコンゲーム化と多方向に成長を続ける〝クリスタニア・ワールド〟の、基幹ともいえるTRPGルールブックが3月に発売決定。しかも箱入り3分冊という大作ルールブックである。

プレイヤー・キャラクターの作成から成長、戦闘、魔法、タレントなどをフローチャートを使って詳細に解説した基本ルールブック。クリスタニアの世界観から18神獣データ解説、ショートシナリオを2本と5章構成のキャンペーンシナリオを掲載したワールドガイド。500種類以上におよぶ魔法、タレントのデータ、116種のモンスター、アイテムなどのデータを収録したデータブック。この〝クリスタニアRPGの決定版〟をそろえれば、クリスタニアを縦横に冒険し、キャラクターを1レベル〜10レベル(ヒーローレベル)まで成長させることが可能だ。





ーが操作することもできます。

大規模戦闘にも期待してください

戦闘の際のタクティカルコンバットは、基本的には『ロードス島戦記』で使ったシステム、じつはあのシステムはボクが考えたものなんですが、あれは近い感じになると考えください。ただし、神獣の民の中には空を飛ぶことができるキャラも多いので、今回のゲームではキャラが戦うフィールドを地上と空中の上下２段構えにしてみました。このため、同じ位置にいながら地上と空中に分かれている、なんていう状況も起こります。

また、このゲームでは大規模な人数どうしの戦闘も発生するんですが、この部分ではSLGをプレイしているような感じになると思ってください。ここではプレイヤーキャラもNPCも、SLGの１個のユニットみたいな感じで操作していくという形になります。

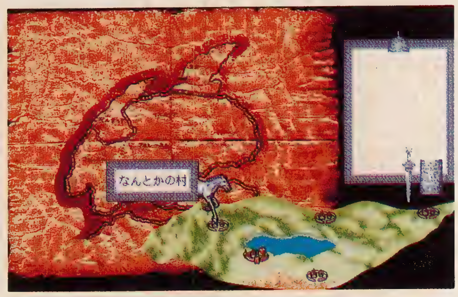
現在の進行状況は50%くらいかな

現在グループSNEでは、システムのデザインはすでに終了してストーリーも全体のプロットは完成してまして、あとは最終的なシナリオを完成させるだけというところです。まぁ、全体の50%くらいでしょうか。といっても手間のかかる部分はすでに終わってますから、時間的にはもっと先の段階まできているはずです。

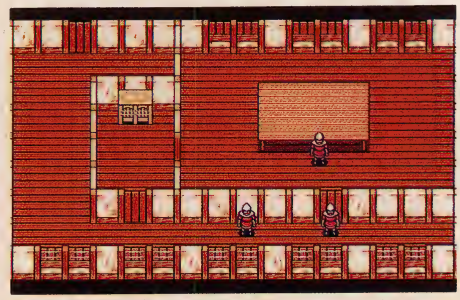
システムソフトのゲームは個人的にも好きで、発売されたゲームの大半をプレイしているんじゃないでしょうか。どれかひとつと言われると困るんですが、『天下統一Ⅱ』なんかは好きですね。システムソフトの作品は、内容だけでなくマニュアルなんかもしっかりしていて、非常にユーザーフレンドリーな大人のソフトという感じで好感を持っています。だから、こうして共同作業ができるというのはうれしいですね。

TRPGのルールも反映されます

テーブルトークの『クリスタニアRPG』のルールやデータは、かなりパソコン版にも反映されることになります。もちろんコンピュータでの操作性や面白さに合わせた変更は加える必要がありますが、従来はコンピュータに反映されなかったような魔法やタレントも、シナリオに消化するといった形でなるべくゲームに登場させたいですね。とにかく、TRPGに登場する魔法やタレントがコンピュータ上でどう表現されるのか楽しみにしていてください。



▲システムソフトからは最新の画面写真が届いている。前回に比べると、クリスタニア大陸なども描かれてかなり実際のゲーム画面らしくなったが、これでもまだまだ完成版にはほど遠いとか。



▲そしてこちらはフィールドの画面。もちろんこれも検討中のものだ。はたして、水野氏のいう２段階のタクティカル・コンバットや大規模な戦闘は、どのような画面で展開されるのだろうか？

ラジオドラマ 『レジェンド・オブ・クリスタニア』最終収録レポート

現在、文化放送ほかで好評放送中のラジオ『レジェンド・オブ・クリスタニア〜はじまりの冒険者たち〜』。１月29日、そのドラマ部分の最終収録が行われた。この日収録されたのはCDシネマの最終巻にもあたるドラマのクライマックスだけに、声優さんたちの演技もかなり熱の入ったものに。ここでは収録終了直後のみなさんの声を紹介しよう。

CDシネマ版も好評発売中！

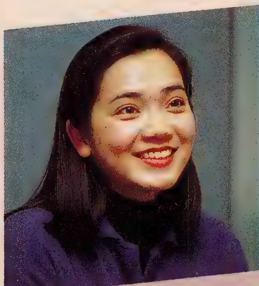
レードンたち、「はじまりの６人」の活躍を描いているのがこのドラマ。その４話を１巻にまとめたCDも、全５巻のうち現在第３巻まで発売中。





石田 彰 レードン

レードンと周囲の人間関係の表現が難しかったですね。とくにリオが登場する場面の演技には思い入れも強かったです。



弥生みつき アデリシア

アデリシアはわりと無理なく演じられたキャラだったので、毎回録音スタジオに来るのが楽しみでした。



関 俊彦 ナーセル

今回は一歩後ろに下がった役回りだったので、人物らしさが出しにくかったですね。あと、ナレーションも大変でした。



大谷育江 ライファン

クリスタニアの世界って、本当にあるかもしれないって思わせる感じで、とてもなじんで演じることができました。



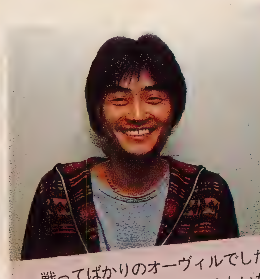
西村智博 クイルド

こんな大マジメな役は久しぶりでした。オーヴィルとの関係は、もっと突っ込んで演じてみたかったですね。



冬馬由美 リオ

『ロードス』と両方に出演できて、水野さんに感謝してます。リオみたいな役は少ないんですが、苦労はなかったですね。



矢尾一樹 オーヴィル

戦ってばかりのオーヴィルでしたけど、もう少しナイーブな優しさみたいなものも表現できたらよかったなと思いますね。


CLARY
蒼き大地に、理想を築け!!

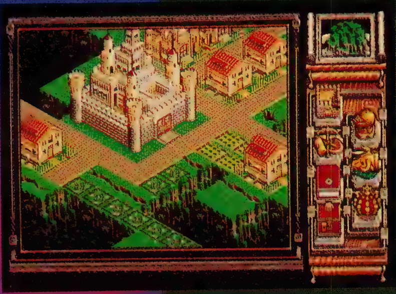


エルドミニオンー新大陸の覇者ー

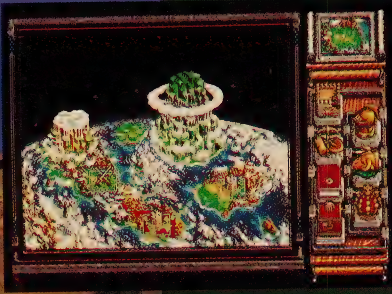
El-Dominion

3月31日
世界に先がけ日本先行発売!!
PC9800シリーズ

時代の趨勢に押し流され、
その高度な文明も朽ち果ててしまった「ガルダス」。
しかし、月日は流れ、再び豊饒の時がやってきた。
目の前に広がる新世界に、キミの手で理想の王国を築け。
しかし、理想の国家への道のりは険しい。
侵略してくる外敵、食料や建築資材の確保など、様々な問題がキミの頭を悩ませる。
徐々に築かれていく町並み、襲いかかる侵入者、
さらにリアルな3Dクォーターヴュー画面、
かつてない斬新なシステムがキミの理想郷に臨場感を与えてくれる。
クリエイティブ・シミュレーションゲーム El-Dominion。
いま、広大な処女地がキミを待っている。







理想国家創造への第一歩、街づくり。

目の前に広がる未開の地。最初に目にするのは緑広がる大地だ。ここからキミの国家建設が始まる。まず、城を築き、家を建て、道を作っていこう。しかし、街づくりは一朝一夕にはいかない。家を建てるにしても、まず整地から始まり、次ぎに壁が、そして最後に屋根がついて完成だ。少しずつ、しかし着実にキミの指示に従って、街がその姿を明らかにしていき、家々が建ち並んでいく過程がグラフィック表示されいく。国家建設の手ごたえを、キミ自身の目で確かめることができるのだ。

発展は、バランスがキーポイント。

街の骨格が固まった頃、人口も増え始め、建築資材や食糧の確保といった、国家建設では避けて通ることのできない問題が、キミを悩ませる。家を多く建てるには、その材料が数多く必要になる。当然、植樹をしたり、建築用石を採石していかなければならない。食糧にしても同様だ。畑を作ったり、牛牧場を作らなければ、多くの人達が安心して住むことができなくなってしまう。また、生産性を向上させるために、水路や道路の整備も必要になってくる。ここがキミの腕の見せどころだ。

戦争か平和か、決断が迫られる。

国家は建物だけで成り立つものではない。そこに住む人間にどんな役割をあてるのか、そのバランスも必要になってくる。文化国家を目指すのか、それとも軍事国家にしていくのか?しかし、国家建設の産みの苦しみともいえる敵の存在は歴史の必然だ。さまざまな種類の外敵が、キミの理想国家に侵入してくる。戦い抜くのか、守り抜くのか。今までのシミュレーションゲームにはなかった、戦闘という新しい概念が真の意味での国家建設の面白さをキミに味合わせてくれる。

強大な理想国家への道。

キミの王国が順調に発展していくと、やがて新たなる未開地へと進出していくことができる。キミの挑戦を待つのは「灼熱の地」「遺跡の地」「雪の地」「水の地」「天空の地」、それぞれ変化に富んだ大地ばかりだ。 最初に足を踏み入れた「緑の地」を基盤に、移民や、食糧・資材を輸送したりして、それぞれのエリアに合った街づくりをしていき、より強大で強固な王国へと発展させていこう。さあ、理想国家とはどんな国なのか、キミのチャレンジを待っている!!

PC-9800シリーズ(VX以降)PC互換機対応 ●要2ドライブ ●要バスマウス
●要アナログディスプレイ ●3.5"/5"ディスク3枚組 標準価格 ¥12,800(消費税別)

●通信販売をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディアを記入の上、消費税3%をプラスして現金書留にて当社宛までお送りください(送料無料)。
●さらに詳しい内容が知りたい方は右のカタログ希望券をハガキに貼り、当社宛までお送りください。抽選でテレホンカードがもらえるキャンペーン案内が入ったカタログを差し上げます。

株式会社日本クラリービジネス 〒136 東京都江東区亀戸4-36-15 tel.03-5626-7951

カタロ
希望
電撃王



美少女戦士セーラームーンR
セーラースイング3
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
カラフル・キーホルダーで
あなたの♥もスイングさせてね!
♥セーラージュピター
♥セーラームーン
♥セーラーヴィーナス
♥セーラーマーキュリー
♥セーラーマーズ
♪キュートなポーズのキーホルダーバージョン!
♥ネオ・クィーン・セレニティー
♥ちびうさ
♥セーラープルート
♪ゴールドチェーンのネックレスバージョン!
200円カプセルにて好評発売中!!
1カプセル1体入り
全8種類
各¥200
BANDAI
株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
TEL.03-3847-5107(直通)
ガシャポンはバンダイの登録商標です。
※写真・イラストと製品とは多少異なりますのでご了承下さい。
ガシャポン情報局03-3842-9990(100円用)
電話番号03-3842-9998(200円用)



カードダス20®
©エニックス/アーマープロジェクト/バードスタジオ/チュンソフト
DRAGON QUEST I・II
あのロト伝説が今、ここに始まる!!
好評発売中!!
4 ローレシアの王子 ローレシアのおうじ
ローレシアに生まれたロトの子孫。同じ血をひくふたりの仲間と共に悪に挑む!
素早い動きで振り下ろされる剣は、どんな敵も逃がさず一気に切り裂く!
POWER 850
←原寸サイズ
最終決戦
隠れプリズムでは最終ボスとの決戦だ!!
ドラクエI・IIモンスター大集合!!
全42種類・各20円
そのうち
プリズム4種
隠れプリズム2種
製造元:株式会社エニックス 発売元:株式会社バンダイ
株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
TEL.03-3847-5103(直通)
週刊カードダス情報局
☎03-3844-9966
カードダスもしもしダイヤル(カードダスに関する意見を聞かせてね。)
☎03-3847-3996
受付時間平日(月曜日～金曜日)午後4:00～5:00まで
●番号は確かめて、間違い電話に気をつけましょう。
●カードダスはバンダイの登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと実際の商品とは多少異なることがあります。
BANDAI

渾身の創刊第2号
堂々! 絶賛発売中!!



小説「ドラゴン殺し」は第2話『魂魄龍』(作:小沢章友/画:山田章博)をはじめ、『JAJA姫武遊伝』(作:中村うさぎ/画:衣谷遊)、『摩陀羅 天使篇』(作:大塚英志/画:田島昭宇)など、小説も読みごたえ十分。

第3号は4月23日発売

◆特集は『THE 仙人』だ。

電撃 電撃ムックシリーズ
アドベンチャーズ
FANTASY & RPG MAGAZINE

特別定価/900円(税込) B5判/252頁

巻頭特集 D&D® GAME が始まる!!

RPGの原点にして、RPGの王者『D&D®』。
その新たなる冒険の、堂々の始まりなのである。

イラスト/安彦良和



グループSNE総帥・安田均によるリプレイもスタート。

◆クリスタニア

文化放送系で放送された『レジェンド・オブ・クリスタニア』のリプレイ放送版RPGシナリオ&外伝小説を一挙掲載。

LEGEND OF CRYSTANIA

◆央華封神

コミックとの合体で新旋風を巻き起こす異色の中国風オリエンタル伝奇ファンタジーRPG。



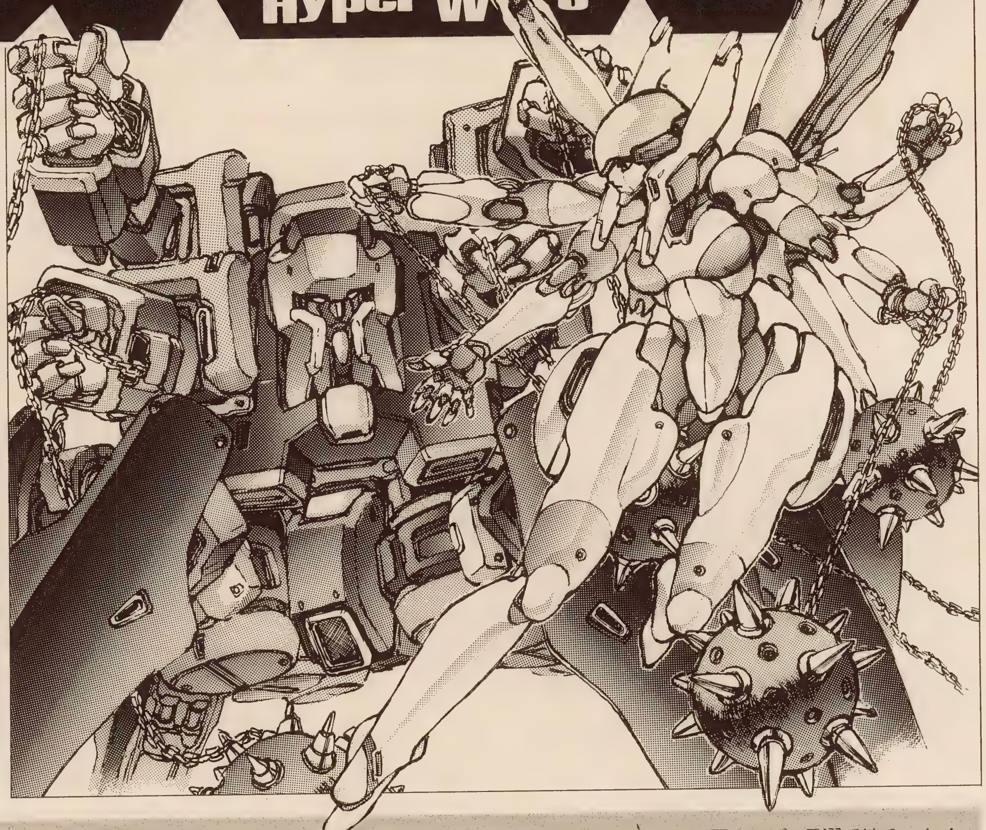
イラスト/栗橋伸祐

発行/メディアワークス 発売/主婦の友社

電撃誌上読者参加ゲーム

ハイパーウォーズ

HyperWars



●コンセプト A.C.M.E.
●作 阿須貞明
●プログラム オペラハウス
●アシスト 斉藤直樹
●イラスト 井上純弌 井上元博

『巨人たちの戦争』と呼ばれた星間戦争で生み出され、人々の恐怖の象徴だった巨大人型兵器、バトル・ビースト。だが戦争が終わり、かつての恐怖の象徴たちは、人々を熱狂へと誘うヒーローへと生まれ変わった。最先端のテクノロジーがぶつかり合う新世代の格闘スポーツ『ハイパーウォーズ』で！

電撃王誌上ゲーム『ハイパーウォーズ』は、多種多様なパーツから巨大ロボット「バトル・ビースト」を組み上げ、全国の参加者のビーストと電撃王の誌上で競い合いながら、勝利をめざすロボットバトルゲームだ。戦いを勝ち抜いた参加者は誌上で名前や戦いぶりが発表される。果たしてきみのビーストは王者になれるか!?

What'sハイパーウォーズ?

バトル・ビースト……それはさまざまなパーツの組み合わせによって無限のバリエーションを持つ巨大ロボットの総称である。『ハイパーウォーズ』に参加する第一歩は、まずバトル・ビーストをつくることだ。ビーストは基本となるボディパーツ「素体」と、ビーストの中枢部であるブレインがあればとりあえずビーストは動くが、この状態では最低限の性能しかもっていない。これにさまざまな特殊能力を付与する「因子」や素体の性能を上げるフレームなどのパーツを追加し、自分好みの性能を持つビーストへ仕上げるのだ。

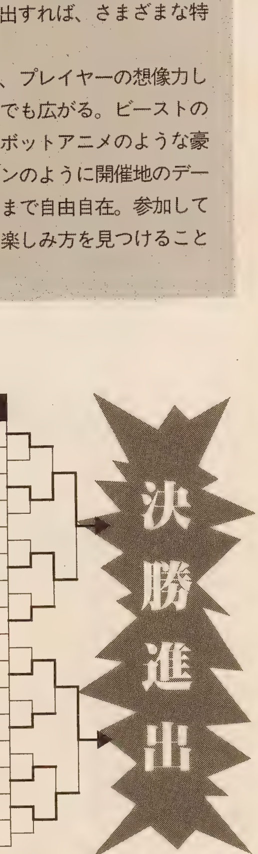
大会は1次、2次予選、本選、そして決勝トーナメントという流れで進む。予選と本選では事前に希望したエリアのいずれかで戦う。2回の予選と本選を経て、決勝トーナメントに参加できるビーストは16台。決勝トーナメントは一対一の勝ち抜き戦で、最後まで勝ち残った者がその大会のチャンピオンとなるのだ。大会で本選以上に勝ち残れば、成績に応じたボーナスを獲得し、次回以降、ビーストをつくる際に使用することができる。

大会では個人戦のほかにもメンバーの総合成績を競うチーム戦がある。(チームへの所属は参加者の自由)。チームに所属すれば、予選ではチームメイト同士の戦いが起こらないため、勝ち抜く確率が高くなることもある。また所属チームが好成績をあげて上位リーグに進出すれば、さまざまな特典が得られる。

『ハイパーウォーズ』は、プレイヤーの想像力しだいで楽しみ方はいくらでも広がる。ビーストの設計ひとつにしても、ロボットアニメのような豪快なものから、F1マシンのように開催地のデータに合わせた緻密なものまで自由自在。参加してみれば、必ず自分なりの楽しみ方を見つけることができるはずだ。

☆決勝トーナメント進出者

エリア	オーナー	都道府県	マスター	ブレインコア	ビースト	スタッフ	S.ウェポン	素体	チーム	ID
B－4	大森隆昌	京　都	足立老人77才	コビィ	老後の友RX	白楽天老人ホーム	やじろべえみだれうち	ストレンジャーMKⅥ	86	BF011
A－3	むっちい	福　岡	神楽坂　操	ニナ・ファクチュア	熱帯雨林の怪蛇	井手ファクトリーズ	こっぱみじんこぴんぴん攻撃	ギガント２Ｃ	68	BE267
D－2	善財圭一	東　京	フュンス・ロウ	ロヴ	"クレイジーブラウニー2"	㈲浅草技研		碧の小人	78	BF002
C－1	瀬戸憲児	愛　知	梅村ちひろ	ミッチョリッヒ　新井	◆五行◆	名古屋市立 千種中学　OB会		ギガント２Ｃ	55	BA324
C－3	久保田正一	愛　知	スクルド	森黒恵	ばんぺいくん RX			ハウンドドックAI-b	63	BF012
A－1	西岡正宏	山　口	キャラック＝ラグロ	マーイ	メリュジーヌ	Car・La サポート	クッキーショット	スーパーフォックス	86	BD002
D－4	華師斗弍	愛　媛	Ｃ・戌依	バ・ザルデ	ヘパイストス	平賀重工	デンジャラス・ドライバー・デンリュー	PAX3000	73	BC129
B－1	田崎智宏	京　都	アフラブル・シャー	ララー	蒼き流星	ν・ジオン	ニュータイプ	スーパーフォックス	87	BC222
D－3	似内顕久②	岩　手	ユン・カンカン	副長	グラジオン	アリババと40人のメカニック	狂器乱舞	黒ノ魔神二改	86	BF013
B－2	高市健二	愛　知	カルロス井上	ドルバッキー	ドルアーガ改	道楽者共同体	不魔 killer	ストレンジャーMKⅥ		BE204
D－1	田口真也	長　崎	シルベーノ・イリューザー	グリフ	緋龍	チームＢ＆Ｂ	オーラクラッシュ	スーパーフォックス		BF014
C－2	長野弘明	大　阪	フェインザード	PSI-MKⅡ	グレイブ・スター	ミスティーナ	カイザーアタック	スーパーフォックス		BF015
A－2	土岐孤師	神奈川	土岐孤師	シャディ	計杖	計隆師	計絞綈	スーパーフォックス		BF016
B－3	加藤雅史	富　山	望月蔵人	たぬまた	スカーレット	エピタフ	流星弾	BEE1000	70	BF017
A－4	荒井　諭	神奈川	アン・グレット	ケイト	ミラージュ	BEST	フレイムラッシュ	ハイパータイガーⅡ	59	BB016
C－4	西藤洛陽	香　川	利津上海	JAM(e)ROPE	CYCO(QIX EDIT)	Nu-TeQ WAVE	POWER	ストレンジャーMKⅥ		BF018



ROUND6 決勝リプレイ 異形の騎士の激突・震える大密林

「何やってんだい大将？」「おうバッキー！　撃墜マーク増やしてんだよ。今回はホント調子いいぜ」

ブレインコアのドルバッキーが最終チェックを進めるかたわらで、マスターのカルロスはマークを描く手を休め、周囲でビーストを見上げる人々に視線をおろした。

「ヒューッ！　注目されてんなー」「負けたら笑いもんですぜ、大将」「ハッ、俺は絶対勝ぁーつっ！」

もう一方のビーストのマスター、フェンス・ロウはブレインコアのロヴに向けて、憎々しげに呟いた。

「あのヤロー、もう勝ったつもりかよ!!」「ほっとけよマスター、浮かれてられんのも今のうちだけさ」

ロヴはフェンスをなだめ、ミーティングを始めた。

「総合力じゃ負けてるが、こっちには飛行能力がある。これを生かせば絶対勝てる」「空から撃つだけか？　とどめは白兵戦で決めようぜっ！」「わかってるって。あんな悪趣味野郎、どつき倒してやれ」

照りつける太陽とむせかえるぐらいに湿った空気……アマゾン河流域の大密林に設営された特設フィールドを舞台に第6回大会は開催された。

湿地帯という地勢条件と熱帯性の気候が、ビーストの機動性と参加者のメンタルコンディションに悪影響を及ぼすなか、総計3342台のビーストが激突。その悪条件下の戦いを勝ち抜いた2体は、今までの大会史上、もっとも個性的といっても過言ではない容貌を持ったビーストであった。

カルロス井上操る「ドルアーガ改」と、フェンス・ロウ操る「〝クレイジーブラウニー2〟」……両機ともアシュラの使用によって数本の腕を持ち、それに加えてブラウニーは翼を、ドルアーガはクモのごとき多足形態の下半身を持っていた。

人型でありながら、因子によって人と昆虫の奇妙な融合体のごときシルエットを持つ2体のビーストは、ともに平原と山地、そして現地の密林と湿地帯が点在するCエリアに配置され、決勝戦が始まった。

先手をとって戦いを有利に運ぶべく、ブラウニーは空を飛びながらドルアーガの姿を捜し求めた。

「ロヴ！　あんにゃろーは見つかったか？」「山か密林に隠れてると思うが…… ヘタに近づくとやばいぜ」「なぁに肝っ玉のちぃせぇこといってんだ！　一発かませばビビって出てくる！　突っ込むぞっ!!」

ブラウニーが猛スピードで山に近づいた時、山の影からドルアーガは、アシュラによって増えた数本の腕を器用に操り、ほとんど間をおかずに4つのモーニングスターをブラウニーに放った！　最初の2発は何とかかわしたブラウニーだったが、残りの2発が直撃！　さらにその鎖がからみつき、ブラウニーは機体の自由を奪われた。

「イヤーッホーッ！　やったぜバッキーッ!!」「そのまま地面にたたきつけてやろうぜ、大将っ!!」

ブラウニーは逆制動をかけて抵抗するが、しだいに鎖を手繰るドルアーガへと引き寄せられていった。

「やらせるかよっ、このクモ野郎っ！！！」

ブラウニーの腰から小型の球体が空中を漂うようにドルアーガに向けて飛び立った。それがクモの足に触れた瞬間、紅蓮の爆炎が巻き起こる！　浮遊機雷・フォーリンフェザーだ。爆発で鎖がほどける。

「よおぉぉぉしっ、突っ込むぞ、ロヴッ!!」

まだ消えぬ爆炎のなかにブラウニーは突入。ドルアーガの炎をとらえると、すべての腕を駆使して3つのモーニングスターを放ち、すべてがヒット！

「シィィィットッ！　調子にのりやがってっ!!」

「大将、密林に引きずり込んで逆襲するんだ」

ドルアーガはまるで舞う蝶のごとく、軽やかなバックステップでブラウニーの攻撃をかわし続ける。起伏に富んだ地形をものともせず、ドルアーガはそのまま背後の密林へとまたたく間に姿を消した。

ブラウニーは勢いに乗って追撃に出た。密林上空からフォーリンフェザーを投下、広い範囲で起こった爆炎にまぎれ、密林へと降り立った。着地後じっくり周囲を索敵するが、敵の気配は感じられない。しかたなく腕を全周囲に伸ばし、どこから相手がきても対応できる体勢で移動を始めた。

そんな状態がしばらく続き、緊張に耐えきれずにブラウニーの警戒がゆるんだ一瞬、戦況が動いた！木々の間を縫うように、鉄球が飛んできた。ブラウニーはそれを間一髪でかわし、すぐさまその方向めがけてモーニングスターを放つ……だが、次の瞬間、鉄球を背中に受けたのはブラウニーのほうだった。

ドルアーガは障害物の多い地形に強い多足形態をフルに生かしてブラウニーの背後へ回り込み、的確にモーニングスターをヒットさせ続けた。ブラウニーは湿地帯に足をとられ、その動きについていけない。

「くそっ、空からぶちのめしちゃるっ！」

ブラウニーは空に逃れようとしたが、その意図を察して猛スピードで接近してきたドルアーガの腕に機体をつかまれ、戦いは格闘戦にもつれ込んだ。

互いの数本の腕がパンチにブロックにと高速で錯綜する。防御力に難のあるブラウニーは、攻撃を食らうまいと相手の腕の動きを見切ることに神経を集中させたが、そのために足元の注意がおろそかになった。ドルアーガはその隙をつき、前足の鋭いつま先でブラウニーの膝関節を貫いた！　バランスをくずしたブラウニーにドルアーガはのしかかり、腕や翼も足の爪で貫き破壊していく。

「ヘイヘイヘイ、ラストはハデに決めるぜいっっ!!」

ドルアーガは地面につっ伏したブラウニーを引きずり起こし、空めがけて放り投げた。

「ハエ落としにゃこれが一番っ、不魔Killer！！！」

ドルアーガは数本の腕を複雑に動かしながら、4つのモーニングスターを同時に放った。モーニングスターには独特の回転が加えられ、それによって4つが生きた蛇のような動きで予測不能の軌跡を描き、上下左右からブラウニーの機体に激突した！

ブラウニーはきりもみ状に回転しながら墜落し、密林の木々をなぎ倒しつつ、地面に激突した。ブラウニーは湿った泥の中に機体を沈ませ、そのまま立ち上がることはなかった。かくして、この異形のビースト対決は、地形にうまく対応したセッティングを施したドルアーガ改の勝利で幕を閉じた。

【BUTY委員会発表】

次回大会は木星・エネルギー開発基地跡特設会場にて開催。高電力とガスのため索敵能力や機動性などに多大な影響が出ると思われる。

決勝参加バトルビースト

猛々しきデーモン ドルアーガ改



マスターはカルロス井上(男　性格：ハデ　特技：剣技)、コアの名はドルバッキー（バーサーカータイプ)。素体はストレンジャーmkⅥ、因子はアシュラ、スパイダー、ブレインにスチュートⅡ、フレームにＦＡ2001を使用。ウェポンはモーニングスター×４、スペシャルウェポンは不魔killer（モーニングスターによる強力な一撃　200Bc)。チームには無所属。スパイダーによって劣悪な地形でも高い機動性を発揮し、アシュラの使用で白兵能力を強化した人型ビースト。各能力は索敵187、対索敵134、移動272、行動スピード222、回避031、力場装甲235、物理装甲260、耐久163、消耗制御231、基礎命中214、基礎貫通154、基礎破壊154、総合バトルポイント2257。

VS

デンジャラスフェアリー 〝クレイジーブラウニー2〟



マスターはフェンス・ロウ（男　性格：熱血　特技：格闘技)、コアの名はロヴ（バーサーカータイプ）。素体は碧の小人、因子はフィーメル、アシュラ、イーグル、ブレインにスパークリング３、フレームにＦＡ2001、アーマーにチェック３を使用。ウェポンはフォーリンフェザー×２、モーニングスター×３、スペシャルウェポンはフォーリンフェザーによる確実なクリティカルヒット（390Bc）。チームはNo78・HYPERいけGO®。イーグルやアシュラの特性を生かした変則戦法が得意。各能力は索敵186、対索敵110、移動217、行動スピード181、回避029、力場装甲172、物理装甲179、耐久104、消耗制御165、基礎命中200、基礎貫通145、基礎破壊145、総合バトルポイント1833。

ROUND6・チーム戦結果 第6回大会上位リーグは SRAMが圧勝

上位リーグも構成チーム数が7チームに増えて、いよいよ本格化。その第2回を制したのは（86）SRAM。2位バーンアウトに70点差をつける圧勝であった。また、通常チーム戦の結果、上位リーグ昇格チームはなかったが、**(68)春雷**、**(91)COLORS**が昇格候補チームとなり、次回大会で好成績をあげれば上位リーグに昇格する。一方、**(66)十字騎士団**と（83）B2はチーム公認を取り消された。

以下のチームは次回のチーム成績が良くなかった（AVG.400未満）の場合、チーム公認を取り消される。**(60)チーム・クラウン**、**(88)チームツルギ**。また、**(56)ゲイルウイングス**は次回のAVGが.400未満だった場合、通常チームに降格される。

●チームについて

ハイパーウォーズでのチームとは、志を同じくする者同士が集まり、個人成績とは別の、チーム成績を競うためのもの。同じチームであれば予選では同士討ちは起こらない。大会で連続して好成績をあげたチームは上位リーグに選抜され、スポンサーがついてビースト調整上有利になることがある。また、連続して成績の良くなかったチームは解散させられる可能性がある。

第7回大会の上位リーグは以下の7チームで構成される。

(53)バードマスター（特典：今回はなし）
(55)ヌーベル・バトルアート（特典：今回はなし）
(56)ゲイルウィングス（特典：今回はなし）
(70)バーン・アウト（特典：調整値が20%アップ）
(74)リップス（特典：CATツルギ製ブレインの制御値が150アップ）
(78)HYPERいけGO®（特典：今回はなし）
(86)SRAM（特典：ハヤシハラ製ウェポンの命中値＆破壊力25%アップ）

上位リーグのチームに入った場合、特典は自動的に適用されるので、特典分のデータをあらためて登録証に記入する必要はない。また、特典を辞退することは不可。

上位リーグのチームは、通常のチームとは別個にチーム成績を競い、そのなかでもっとも成績の良かったチームは特典内容がアップする（次の大会のみ）。また、連続してAVGが.400以下の場合は通常チームに降格される。

※第7回大会の上位リーグはAVGにより順位を決めます。

公認チーム参加条件＆成績レポート

No.	チーム名	条件	総数	2次	本選	P（順位）	AVG
51	ユニオンシールド	ビーストで大切なのは守備力と思う人募集中。装甲・耐久力重視のビーストのみ。	6	3	1	6(21)	1.000
52	シルバーウイングス	大空を制するものが闘いを制す！　鳥型orイーグルを使用していればOKです。※	25	5	2	11(11)	0.440
53	バードマスター	鳥型でハイパーウォーズの頂点をめざせ！　鳥型orイーグルを使っていればOK。	63	22	7	43	0.683
54	ゼイ マイト ビー ナイツ	自分は騎士だと思う者よ集え！　特技が剣技で、白兵用武器を使うこと。※	9	1	1	4(28)	0.444
55	ヌーベル・バトルアート	常に魅せる試合を心がけられる人、歓迎します。※	57	18	4	36	0.632
56	ゲイルウイングス	鳥型ビーストのためのチームです。気軽にどうぞ！	59	14	3	23	0.390
57	ハンターズ	人型こそ戦いの美学だと考えている人よ、共に戦おう！　人型ビーストのみ。	14	2	0	2(32)	0.143
58	旋風女精	鳥型ビーストにこだわる人のためのチーム。格闘用ウェポンは使用不可！	37	19	3	28(4)	0.757
59	WILL	どんなときも、常に勝つことをあきらめない熱いマスターのためのチームです。※	39	10	3	34(3)	0.872
60	チーム・クラウン	イギリスの物・人などが好きな人のためのチームです。	10	3	0	3(29)	0.300
61	全国へびさん友の会	独特のフォルムを持つへびを愛する人のためのチーム。スネーク使用が条件。	15	2	0	2(32)	0.133
62	邪甲冑	「邪をまとい、邪に打ち勝つ」がチームの信条。人型orヒューマンを使用すること。※	18	5	0	5(24)	0.278
63	黒色大剣邪虎団	獣の恐ろしさは群れをなすところにあり。中・小型の四足獣型、集結せよ！	39	13	3	28(4)	0.718
64	竜騎士団	「竜」こそ最強と思う人のためのチーム。条件はドラゴンの因子を使うこと。※	12	2	1	5(24)	0.417
65	オースチン・マキシマム	獣型ビースト、㊕効果をもつ因子、ロボットアニメ風スペシャルウェポン使用。	14	3	1	6(21)	0.429
~~66~~	十字騎士団	（公認取消）	10	1	0	1(35)	0.100
67	アイアン・メイデン	闘いの美学を追求する女性マスターのためのチームです。※	22	5	1	8(16)	0.364
68	春雷	情熱持っていて、自分のポリシーで好きなように戦いたい人はこのチームへ！	89	26	11	65(2)	0.730
69	大日本翔虎會	条件はただひとつ、阪神タイガースファンであることのみ！※	32	5	2	11(11)	0.344
70	バーン・アウト	何かひとつでも、秀でた部分を持っているビースト大募集！※	223	75	15	130	0.583
71	シルバー☆スター.Co.	メーカー参入が目的のCo。個性的なビースト求む。使用率5%以下のパーツを1つ使うこと※	—	—	—	—	—
72	チーム・ランカスター	ランカスターのファンのためのチーム。ウェポン・因子以外は、すべてランカスターのパーツを使用。	12	3	1	6(21)	0.500
73	T・B・R	「カラッと激しい戦い」ができる熱い「勇者」を待ってます！	21	7	2	19(7)	0.905
74	リップス	目標を持つ人を応援するチーム。野望でも危険な下心でも目標があれば誰でもOK	84	22	6	40	0.476
75	ブレイブブレイダーズ	ヒーローのノリで戦いたい人募集。人型orヒューマン使用、スペシャルウェポン必ず装備。	16	4	1	7(20)	0.438
76	爪牙戦士団	常に規定数のビーストを倒して勝ち進むことをめざす、闘争心あふれる人大歓迎！※	—	—	—	—	—
77	チームHAYABUSA	瞬間移動で勝利をつかめ！　シルフの使用が条件。素体は鳥型が望ましい。※	24	5	2	11(11)	0.458
78	HYPERいけGO®	「巨人たちの戦争」以前に栄えたチームの転生です。「転生した戦士」よ来たれ！※	121	44	18	118	0.957
79	スラッシュ・ファイア	格闘技ファンのためのチーム！　格闘用ウェポンを装備していればOKです。	15	4	2	10(16)	0.667
80	いもの山商店街	我こそは最高の悪と思う人、またはそれをめざす人を求む！※	19	3	0	3(29)	0.158
81	光覇獣兵宗	戦乱の世を浄化する光を統べる法力の持ち主と思わん者、ここに集え！※	11	1	0	1(35)	0.091
82	ブラボー教信者団	ブラボーでエキセントリックでデンジャラスなビーストをつくること	17	6	2	12(10)	0.706
~~83~~	B 2	（公認取消）	28	8	1	11(11)	0.393
84	フリープラネッツ	自由が一番！　っていう人はぜひとも我がチームへ！※	23	10	0	10(16)	0.435
85	バーニングハート	とにかく燃えるマスター大募集！　マスターの性格が「熱血」であることが条件！※	9	1	0	1(35)	0.111
86	SRAM	調整こそが勝つための基本！　条件はスタッフ構成で「調整」に50以上費やすこと。	192	82	29	200	1.042
87	VOW²	自称ウルフ狂の人大募集！　条件はビーストにウルフの因子を組み込むことだけ。	16	5	2	21(6)	1.313
88	チームツルギ	ツルギファンのためのチーム。条件は最低でもひとつはツルギ製のパーツを使うこと。	11	2	0	2(32)	0.182
89	ネットワーク・ウォリアーズ	パソコン通信をやっていて、ハンドル名でオーナー登録をすることが条件です。※	16	7	3	16(10)	1.000
90	ZODIAC	「攻撃は最大の防御！」をモットーとする血気盛んなオーナーの参加を求む！※	22	5	1	8(18)	0.364
91	COLORS	当チームでは色による階級制度があります。称号好きの人はぜひここへ！※	163	45	11	78(1)	0.479
92	SKILL OF SKILLS	技にこだわる人のチームです。参加者はマスターデータの技の部分を50以上にしてください	9	2	1	5(24)	0.556
93	Team Qutalia	ファンタジーRPGファンのためのチーム、因子やブレインもファンタジーぽいのを使ってほしい※	10	3	0	3(29)	0.300
94	暗黒邪悪同盟	悪者が好き！　ブラックが好きという方お待ちしています！※	25	9	2	15(9)	0.600
95	戦獄軍団	凶悪な容姿とそれにふさわしい名を持つビーストなら大歓迎（性別・使用因子不問）！	25	5	0	5(24)	0.200
96	煌魔	力場関係の武器を装備し、オーラに包まれ華麗に戦いたい方はぜひここへ！	14	5	2	11(11)	0.786

公認チーム参加条件＆成績レポートの見方

条件：各チームの参加規定（ビースト名の規定は右記を参照）。総数：そのチームの参加者総数。2次：2次予選進出者数。本選：本選進出者（決勝トーナメント進出者も含む）数。P：チーム総獲得ポイント。かっこ内はポイントから算出された順位（上位リーグのチームは除く）。AVG：ひとりあたりの獲得ポイント。ポイント内訳は、2次予選進出者数×1点、本選進出者数×3点、決勝トーナメントBEST16＝6点、BEST8＝10点、BEST4＝15点、準優勝＝20点、優勝＝25点（上位リーグ・通常チーム共通）

各チームのビースト名の規定

52／どこかに-SW-、54／最後に-TMBK-、55／前か後ろに◆、59／最後に-WL、62／ふざけた名前をつけない、64／どこかに竜、65／最後にMAX、67／最後に-RY-、69／どこかに①か、タイガースにちなんだ名前、70／最後に-B・O、71／スタッフ名の最後にSSC、75／どこかに勇者、76／マスター、コア、ビーストの名はオリジナルのもの、77／前後に◀○○○▶、78／前後に"○○○"、80／前に妖獣、81／最後に-宗-、84／惑星の名前をつける、85／後ろにBH、89／後ろに-NW-、90／後ろに-ZC、91／前に白、2次予選経験者は黒、本選経験者は青、決勝トーナメント経験者は赤、準優勝経験者は深緑、優勝経験者は金。カタカナ・英語も可、93／後ろに-Q、94／後ろに-暗邪同-

HWサロン

第6回ハイパーウォーズ・レポート

第6回ハイパーウォーズの予選結果の発表。参加者全員が200組のグループに分かれて行われた第1次予選の結果、規定数の他ビーストを倒したもの3名がまず選ばれ、残ったなかから最後まで生き残った2名の計5名、あわせて1000名が第2次予選に進出。そのなかから同様に64組で規定数3名、生き残り1名、合計256名が、本選に進んだ。本選はA〜Dのエリアをそれぞれ4つに分けた16エリアで行われ、生き残り1名、合計16名が決勝トーナメントに進出。

以下のリストは、本選進出者リストが、本選には進出したが決勝トーナメントには進めなかった者の各データを記載したもの。第2次予選進出者リストが、第2次予選には進んだが本選には進出できなかった参加者のオーナー名のみを記載したもの。本選進出以上の成績をあげた参加者にはボーナス・BcとIDナンバーが与えられる。

HWにおけるマーフィーの法則。「完璧な自信は崩壊する」カルクのコメント「たいていの人はそうです」（埼玉県・陣来霧・BA112）

本選進出者……List

エリア	オーナー	マスター	ブレインコア	ビースト	チーム	ID
A-1	遊良遊	エクシーク	ヴァルキリー	◆シャープシューターⅡ−α	55	BA264
A-1	三沢了	Ryo	Good-P	フェニックス 04	56	BA329
A-1	中本悠②	プリニー	ストーンクリーバー	〝孔雀丸、改〟	78	BF101
A-1	中本泰然②	鈴木	HAL-KA21	〝シルフィードラゴン〟	78	BF102
A-1	水樹瞬	有明杏奈	タルト	〝Pansy〟	78	BF103
A-1	阿部博	タウィル・アト・ウルム	クトーニアン	〝サンド・デビル〟	78	BA020
A-1	菰田学	MANABU	コウメイ	〝ラグナログα〟	78	BF104
A-1	源義幸	霧崎美奈子	ヴィ・ズ	アーク・ヴィーナス	84	BF105
A-1	◀MR・β3	ボリス＝アイリーナ	パンハイマ	シュバルツ＝シュバンツ	86	BF106
A-1	金環墝β	鬼所時雨	紅葉	幻を統べる者	91	BF107
A-1	久永悠	アベル	シーディ	ブラックホーク	91	BF108
A-1	猫又小猫	グラファイト	パテシア	WATER DRAGON		BC289
A-1	大下晶弘	ガラード	フレア	ギルガバイト		BF109
A-1	KOMO	百合草紫織	K-2	ROLLING THUNDER		BF110
A-1	富田信行	ノブちゃん	ばかたれ	タルカス		BF111
A-2	あーる	レイミュア・フィーネ	F・R・A・U	セラフィム-Fin	53	BB155
A-2	高瀬和明	KAZ.TAKASE	KATZE.ver.2	I PLAY TO WIN ver4 -WL	59	BC127
A-2	水野貴彦	レザック	サイガ	砕牙	68	BC505
A-2	黒岩逸平2	礼	仁	勇	70	BF112
A-2	多田博之	ルアンダ・ブルンディ	雲男	Victory -B・O	70	BF113
A-2	岸本直也	ネレディー・メスティス	KOYOMI	〝DARK WHISPER〟	78	BF114
A-2	S-AGE	バーナバス・フォルム	GG-03、サミュラーF	S-25〝SKY MIRAGE〟	78	BF115
A-2	横前進	H.K.F	F.M.D	〝紅翔龍〟	78	BF116
A-2	伊坂信一α	砕・神	アルフリード	サバイスター改α	96	BE124
A-2	斎藤貴司	ヤマヨシ	わさビーフ	こしょうバリバリ		BF117
A-2	輿石暁彦	シェイル・リスティ	ウライア	アルガンドゥ		BF118
A-2	井上真	徳永英明	ランランラン	飛光		BF119
A-2	大西康博	山下恵	K-2	小鉄		BE248
A-2	久音優	久音優香	G・e・o	蒼龍		BD133
A-2	山本剛司	ルシアード	シア	シューム・ラ・ロウ		BF120
A-3	阿部大輔	童子	飛行機雲	てつくず	51	BF121
A-3	家光大介	ルシファー	サタン	ルシファーのしもべSW	52	BF122
A-3	槍刃丸	長巻美笛	クゥカリア	◆シャーオ・カイツ	55	BB129
A-3	日向守	鬼武蔵	烏丸	レイヴンⅤ	56	BF123
A-3	Will-o-Wisp	サイレント・ガブリエル	春明	春光遠雷	68	BD128
A-3	響²	ヴィーナス＝エルサーグ	R（ライラ）・シールス	殺戮ノ花嫁・改-NEO・Bride of Murder	68	BA222
A-3	加藤信人	カト・ディルローナ	リナ・フォン・セントレイト	ゴッド・ウォリアー	68	BF124
A-3	鶴丸龍次	アイーシャ	ミャウ	オーガバード	70	BF125
A-3	Kパラ	レイオス・バスカイル	グリフ	ソニックランサーⅢ	72	BE198
A-3	高須康寛	アッパレ	センス	江戸っ子	86	BE126
A-3	那他慧伍	橘歳和	小田桐綾女	白炎龍	91	BF127
A-3	阿部伴行	楚峰	青龍	麒麟		BE110
A-3	台篤	ジュウザ	スペリオン	ヴィクトリーセイバー		BF128
A-3	菅原卓己	カイン＝スティール	カチュア	ファルコン		BF129
A-3	魔将	魔将	妖将	修羅狂乱		BC217
A-4	たぶ	クレア・シュトルム	ライム	HERTZ-Ⅱ.	68	BD257
A-4	村雨竜樹	村雨竜樹	天夜叉	朧影	68	BD172
A-4	盛中智裕	真道わたる	ぱーくん	ホーネットβ−B・O	70	BF130
A-4	矢本武	MAX・ハワード	キット	ドラゴンアーミー	78	BF131
A-4	中本泰然	恋恋	プリティ♡ラミア	〝ウルス・ラグナ〟	78	BD013
A-4	龍馬火蓮S	冴坂龍牙	クリスティア	〝ネオ・ドゥルーガー〟	78	BF132
A-4	西尾忠純	劉玄徳	諸葛孔明	黄漢升	86	BF133
A-4	糸山隆昭	美夜	お春	銀子	86	BF134

エリア	オーナー	マスター	ブレインコア	ビースト	チーム	ID
A-4	ポイボス	シェルナン・デューア	トゥライザ	シュタームⅡ	86	BF135
A-4	和田敏尚	和田敏尚	よっしい改	トシナー改	86	BE203
A-4	長瀬友則	コーディ・スタンピート	ユーノ	バルキリー	86	BF136
A-4	水珠	風魔忍	舞夢	Black Rose	91	BF137
A-4	金野守人	ヘルミナ・スロウベック	ジーニアス	SPRIGGAN mark 2.		BF138
A-4	河内良文	新城冬馬	アルティマ	妖幻狐		BF139
A-4	T・Y・T	MAD LORD	二十一式人工頭脳	シュターク		BF140
B-1	林慎一	ミアン・トリス	α・アーサー	セラフィム32型Ⓣ	69	BC167
B-1	佐多英和	夏姫由美	秋風丸	蛇王丸	74	BF142
B-1	足立和穂	城山弥生	ナイト・アイズ	桜子姫	79	BF143
B-1	疾風ウォルフ	流石かりん	ルセット ランピル	石頭ためぞう君	86	BE151
B-1	飛影疾風	フェーン・クリスタル	シルフィード		89	BC299
B-1	火牙鷹晃	ラルフ・ロイ	元師	ブラックナイト・シヴァ	91	BF144
B-1	市藤にたか	ビス・レビディアンス	クュラ	BLACKENED	91	BA602
B-1	柴田健二	雷覇	橘由加里	覇王−SIL−		BF145
B-1	大野みずき	リスト＝カート	ぱっくん	紫電−リンク 094A		BF146
B-1	あやしい男	ナイト・シャドウ	ブラック・ウインド	コカトリス		BF147
B-1	臺風靡	精杜薫	CELENE	UTHENA P6		BF148
B-1	山藤健司	天下茶屋 正義	大淀春香（O-HAL3000）	銀河JX		BB611
B-1	久保田豊	ファールラント	ハーピック	SHOGUN		BF149
B-1	西山哲平	アリオス・ジェハード	Ares	ジン		BF150
B-1	青天霹靂	リリィ＝L＝ライトニング	クラントン	AF-06〝Barguest〟		BF151
B-2	日本一軽い男	白鳳院綾乃	お師匠さま	TA−27	53	BF152
B-2	上原信洋	ニート・フェルナン	メタルギアⅢ	ケルターヴィントⅡ	56	BF153
B-2	寒月白汪	ルーリック＝レパナント	花華留	Eunomia −WL	59	BE185
B-2	日子神	アムネジア	吉祥天	〝イザナミの遺志を継ぐ者〟-B・O	70	BC104
B-2	青池隆男	ヤダモン	タイモン	シムルグ	70	BB140
B-2	太田弘一	覇王丸	河豚毒	不知火	74	BE199
B-2	タコの背骨	上原淳一	アリーシャ	〝家将くん〟	78	BE114
B-2	仁賀田貴司	河名京太郎	ポス＝ベル	幻悟	82	BA623
B-2	魔紗衛	岡邑綏之	CHALA	PARACHUTE★GIRL−ZC	90	BD617
B-2	金子正和	シエラ・ヴェスティナ	タムさん	迅雷ノ鳥	92	BF154
B-2	冬馬和彦	レイシス	ルナアース	メスアα−SIL−		BA154
B-2	戸凶矛盾	クリフィス＝クオン	弥生さん	ヘッジホックスⅡ		BF155
B-2	栗原直史	ロバート・アッテンボロー	アメリア	レイ・ウイング		BF156
B-2	小笠原聡	ローゼンストン・アダージオ	アン・アンクレット	アクアティントⅥ−B2		BC506
B-2	堀江源	リリス＝アルハート	ノイリス＝シュテイツ	涼風		BF157
B-3	田中清恭	クリスティン・ビート	レモン・ティー	クレイジーワスプ	53	BC604
B-3	吉村智巳	大和桃太郎	みよこ	拳犬	63	BF158
B-3	加納全	ラス・ハイターン	セシア	咸竜座亜	64	BF159
B-3	五二四	メアリー・ハルノ	ウィーバ	シュネル・ロイファⅡ-B・O	70	BC128
B-3	ハニワY・S	羅生門エミー	TENCH	夜叉丸	86	BF160
B-3	掉哉正成	掉哉柾規	淑	白陽神	86	BF161
B-3	とこま	エドワード＝ジェラルタイン	リディア	ブラックフェニックス	91	BF162
B-3	宮負晃	代理	美鈴	あいす		BF163
B-3	光牙	ラスカリス	シェラザード	シャドウ・ブレイカー		BF164
B-3	如月忍	カスィ＝トゥレラ	サテライト	ミレニアム		BF165
B-3	久野年正	内海	黒い破壊者	ぐりふぉん参上		BF166
B-3	神代司	神代真名	ALICE	Victory		BA270
B-3	村井吉範	ウォルフ	牙	銀狼		BE263
B-3	田尻充	月野十兵衛	アリス	桜花		BF167
B-3	野場広行	カイザス	ブローイン	スランバード		BF168
B-4	LLDK	レイハ・サムルーン	フレイル	E-06ウンディーネ	53	BF169
B-4	山中幸盛	出雲鷹	荒見国行	四十里鹿毛	56	BF170
B-4	天笠真隆二号	コーディ	ファントム	クリス・アパッチ	56	BF171
B-4	坂本功	メッサーラ	パラス・アテネ	白刃	58	BF172

第2次予選進出者 List

●北海道
KIL
むらさき朱
キラ・北斗
コエンマ
ラーウェ…
安藤零
加藤貴規
加藤豪
火野雄一郎
吉田直樹
玄徳Ⅲ
山下和也
山岸洋史
清水隆司
西屋春樹
青条皇貴
雪月花
大友秀範
沢川裕樹
朝野正之
爆弾イワ
矢部貴彦
葉月
緑川剛
●青森
ONSOKUN
しるす
ばよえ〜ん
パロン影山
三月ウサギ
三月ウサギ
林将
●岩手
C・B・N重工
HARO
さつき改…
似内顕久①
●宮城
（1）かみお…
（2）かみお…
ARMY
DRW
G.T.O
おざわ・…
ガルド総帥
永沼正也
角田俊一
高瀬晃
三上よ♥
酒井真信
上遠野吉範
赤間㋔達弘
大鉈小鉈
天色
●秋田
ジョー
安保輝一
犬
原田将吏
高山春和Ⓒ
高山春和Ⓓ
新堀雅美
尾張谷和範
本川隆史
鈴木孝美
●山形
稲村隆一
高橋剛
服部孝一
●福島
S.Salt
あさとし
みねろの
アルファ…
ヴァルヴ…
寒イ
高倉和宏
真壁敏彦
水野裕
杉内宏年
清水潤一郎
青葉
廣野雅和
●茨城
くらまて…
クレバリー
江幡拓
手中
上原秀樹
森谷忠之
前田壮之
大久保典之
塚山貴司
的場辰徳
楢林孝之
萩原圭一
妖呪
六笠慶一
●栃木
S・T・K
シルキー…
岡本正人
金子親弥
嵯峨針
死神ラッコ
紫雲みぎわ
聖なおき
西森一祐
斉藤康宏
池田清正★
天乃八雲
白狼正宗
飯田宜孝
魅翠風雅Ⅱ
木田雄治α
木田雄治β
野沢利啓
露木正雄
●群馬
かまえた
綾羅錦繍
稲弘超一郎
薗田昌之
坂本考政
武藤聡
●埼玉
L.カピロ…
Pノ字
ZIGU・ZAGU
朧夜京平
あづさ
はに丸
オリスカ…
ジン渡辺
ミズター・A
②いとう…
押野容
画王の使者
雅明
海口奈津子
久保田豊
京本一家
銀河
君塚俊典
高田雅之
高柳勝
今泉竜也
三浦学
三月昌人
山口勝幸
山本寛展
紙切れと…
社化
狩野太
秋城水無
小林直人①
松村真咲
植木孝幸
瀬場一隆
西本尚史
斉藤和彦
戦闘狂
村上剛
多田博之
大橋岳夫
大森克爾
大類康行
第3水準
中嶋正行
長谷川貴司
塚本公一②
天武
田中一平
島村崇
猫乃るしあ
鳩こういち
不知詠人Ⓑ
不知詠人Ⓓ
富岡治A
矢田亮太
鈴木淳一
蓮斗
●千葉
Aki
aqua24
aqua24
DARUK
Jo.
NAGI
TETSU
韋駄天丸
−邪神−
くわつり…
たけぞう…
とりあた…
ひずみ
イ・メイジ
タン・フ…
ヘカテ
ヤクザな…
リュキア…
益田純一
海老原洋一
皆川剛
貴志雅名
菊地宏
高橋正樹
高坂弾正…
高田孝司
佐々木雅子
秋山ワタル
習志野水軍
諸姉
諸星エミコ
小林大介
進藤茂B
須永共志
石橋聡嘉
創皇
大吉
潮田克之
塚越康隆
豊田浩一
望月充啓
北冥鳥
明星真一
木下和也
野沢剛
●東京
〝延溟愚沙〟
D(E / A)th③
EZO
INDIO
LANTIRN
M.K28.5号
M.K28.5号
Mr.K
PREDESTI…
PROP
Success①
V1/4
吼天氏
うらしま…
すちゃら…
よんまる！
アレキサ…
タツトラ
ドルアーガ
ナイトハ…
パイライト
パイライト
ファルク…
ファルク…
㈱鈴木鉄道
伊藤一行
隠水
荻久保和則
伽城弥梢
歌舞伎
樫葉秀人
蒲田至孝α
丸山克己
岸本直也S
岸本直也α
岸本直也δ
気勇戸寺
久保田玲
橋本直明
銀星会
銀星会
九十九哲彦
栗原紀明
栗原秀樹
原田政人
五菱重工
後藤俊也…
皇飛馬
高橋うさぎ
彩苑寺りう
柴田慶
秋山健一
渋田俊輔
小川泰之
小田切洋
小林敏行
上山毅
上地智明
新野竜太
森英樹
須藤重
水谷よーじ
杉原徹
杉原和成
清公俊
青い風の…
前川玄
蒼葵（マ…
杉田亮一
太田宏一
大橋淳
大隈貴之
蛸将軍
中村元紀
中島勝芳
中野亨
朝生和彦①
朝生和彦③
朝倉良夫
長野幸輔
津山義明
二高物理部
白幻然
樋口一夫
美礼
浜田潤一
富山源悟郎
平嶋伸行
変なラバ…
無名祭祀書
遊薫風
嵐
龍帝都しあ
林仁朗
嶺行伸
和田久雄
●神奈川
Ben
CHIHIRO
DSM
I.C.S
Mole
SUKE②
Takahiro
Vision
YAM-SAN
いたふあ…
はにぃ
エレギオン
パウ
Ⅱレギオン
稲垣直晃
加羅任那
関靖則
菊川拓馬
吉野敬
橋本功
熊坂孝昭Ⅰ
熊坂孝昭Ⅱ
幻夕貴.J
幻夕貴.K
幻夕貴.W
古川智雄
五鉄
皇龍一
高橋幸夫
高橋則和
高野聖
市川賢
志村裕治
志村裕治
志村裕治
志村裕治
志村裕治
志村裕治
首藤天信
女神さま…
小林武師
笑う中海賊
織羽冬弥
深瀬和巳①
深瀬和巳②
深瀬和巳③
神風熱血
人之路綾丸
星史郎
清水竜男
中川洋輝
中野和雄
天笠真隆
田吹周
田吹周
電脳院
虹弥生
避雷針
浜野誠二
不動明王
風来坊
魔沙衛
落合亮
嵐双覇
蘭紅蓮

※第2次予選進出者のオーナー名が長いものは省略してあります。

エリア	オーナー	マスター	ブレインコア	ビースト	チーム	ID
B-4	GIGS	Justy	Moral	Funny Boy -B・O	70	BF173
B-4	B.CAT	アストリア・ディール	ティップ	ストライプファルコン	74	BF174
B-4	小川祐太	ヴァルキリュース	マイキーMR II	ワルキューレ	86	BF175
B-4	ニャルラトテップ	ランドルフ・カーター	ヘンリー・アーミテッジ	忌まわしき狩人	86	BF176
B-4	吉田淳	水沢純一	瑠璃姫	白蜂	91	BF177
B-4	志村裕治	きっと君は僕のこと	せいいっぱい	せいいっぱい－暗邪同－	94	BF178
B-4	若山雄三	マッド＝デューク	モノポン	虚無		BF179
B-4	藤田隆史	リュート・カイザークス	ネオカイザー	カイザー・フォックス		BF180
B-4	松井幸男	バストラル	ディーン	黒騎士		BF181
B-4	走爪	ミル・カーン	ナッツ	Hedgehog-Bomber		BF182
B-4	鍵山典男	キー	カワーネ	ソニックアタッカー		BF183
C-1	竜樹	伊藤風樹	セルス	レラーSW－	52	BE256
C-1	宮島智宏①	舞子	イリア	Nassh家	53	BD273
C-1	藤井幹也	藤井幹也	NUIT	HISHOU－2－B・O	70	BF184
C-1	横前進	H・K・F	F・M・D	紅翔龍	77	BF185
C-1	緋影	アルフィスト	ティス	黒牙雷帝	86	BF186
C-1	大薮哲也②	KATO	BUYA	白－モーちゃん	91	BF187
C-1	砂漠のヤン②	シャデスタ	フィーネ	白ヤクト＝ドーガ	91	BF188
C-1	ちゃびよし	ミュー	あぶらかたぶら	がいぜ号		BF189
C-1	安部孝弘	バシル	テリーナ	アルケニーVI		BF190
C-1	杉田智隆α	ミシェル・ファンティック	神楽坂奏	GHF94Cファルコラティスコ3		BA113
C-1	竹井誠	ガルダ	エスト	GILGA－01		BF191
C-1	小坂徹	リン・ミンメイ	銀河	RUN-EXPLORER		BB020
C-1	米倉史泰	小竜	美龍	小竜		BF192
C-1	龍☆星	パイン＝ナイン	マナ	MY PARADISE		BB312
C-1	YASU	ディードリッヒIV世	デューク	neoアルスラーダ		BD187
C-2	霄	STORMTROOPER	シルバールナ	エンジェルダスト	53	BC178
C-2	WIND MASTER	紫雲鶴鬼	フィオ＝アシャワン	鳳王	58	BE243
C-2	中野哲也	シール・エアプレイン	CQsl－シャイン	クイックリー鳥	68	BF193
C-2	河内輝文	アーシュ・エプリング	フェリア	シャプラングB・O	70	BF194
C-2	坂東俊成	稲村達弘	西部方面隊総監　井上さん	高機動の熱血勇者ガングラム	75	BF195
C-2	村山貴裕	ラン＝フィール	カイト	◀クェイル▶	77	BB216
C-2	KAGE	雪村紗織	トウヤ君　2号	〝アズィーザ〟	78	BF196
C-2	綿貫陽二	岩水鮎	サガシティ	牙鏡	83	BF197
C-2	貴志雅名	エレ姉	ガウ君	伝説のスカーフェイス	86	BD281
C-2	②Success	ヴァル・ロー	Rose	Valkyrie	95	BF198
C-2	新津剛	門音景三	觜觿	天翔魔		BF199
C-2	脳ない鷹の爪隠す真似	エロガッパ大統領	インテリなアメーバ	シューティング・スター・Δ(デルタ)タイプ		BF200
C-2	佐藤充哲	ラルフ＝ウィンド	シルファ	フェニックスウィング		BF201
C-2	天狗白型	ミスト・レインズ	鴉	鴉天狗		BD238
C-2	藤森喜史	石井唯人	カミルA-10	麒麟 2		BF202
C-3	寒月白汪	エアファング＝ランバート	花留菓	Eunomia mk II －WL	59	BF203
C-3	囲一洋	KAZUHIRO	AKI	ポチ	70	BF204
C-3	菊本良	クリス・J・フォーン	フォルス	ラスティール－B・O	70	BC219
C-3	内藤啓一	夢月空悉	夢知	夢月家の超戦士〝夢双〟	78	BD215
C-3	加藤建自	Kai	ウォスター	ゴースト・フォックス	86	BB297
C-3	YU-Ki	ミリアム・エルファンス	ABM-HV702<SAYAKA>	AP1033-W002<CORONA>	87	BF205
C-3	KOH	アルシオン	セフィラス	ホワイトファング	91	BF206
C-3	寝太郎S	桐生弥生	将臣	影邪－暗邪同－	94	BF207
C-3	下田高之	エディスン・カーター	シオラ	マックス	96	BF208
C-3	風旅人	御剣雫	D.J	風姫		BF209
C-3	中野貴仁	タイザー・ジハード	ブラック・サン	アビス＝エンジェル		BF210
C-3	原裕一	イワンV世	Carlotte	ミンクス		BB200
C-3	忠重善幸	ゾマ	メリエ・アンクンナス	フェノ・ベルガ・ラハン		BF211
C-3	千生天魔	王理沙那	リリム	ハイパーフェニックス		BB250
C-3	中嶋守裕	山道雪枝	中さん	尼崎		BF212
C-4	綾部篤	ケイン＝ブルーリバー	キャナル	ソードブレーカー	53	BF213
C-4	久高将尚	リヒトホーフェン	ハウプトマン	フォッカーDrI	53	BF214
C-4	小林直人③	藤村詩織	フォロンSW－2＋	RX-78GPO3S	63	BF215
C-4	風の猫	リュース・ハウアー	クラウン	ブルー・フォックスMAX	65	BE266
C-4	安達篤史	安達篤史	友達だよーん	ミギー	68	BF216
C-4	尾田康I	フレア・シルヴァス	麻奈	零(ZERO)－B・O	70	BF217
C-4	中村剛士	八頭吼	マーシュ	エリオス・ラブラファーン	73	BF218
C-4	幻竜B	シオン・ルファート	ソフィ・マーリル	〝ナイトファルコン〟	78	BF219
C-4	ピコー2	黒雲母生子	ふなむし1号	かめむし1号	82	BF220
C-4	◀MR・α1	シュライデン	ミオ	シュバルツ・スピンネ	86	BF221
C-4	アレキサンダー太郎	セドリック・セロバス	XAVIER－III	カストラート	86	BF222
C-4	高籏俊幸	アルス	フェルシーリア	ブラック・ランダーII		BF223
C-4	砂漠のヤン①	真田＝ヤン＝ノア	クレイ＝パーナ	ヒューベリオン		BF224
C-4	三木一彦	ジュリアス	Library	fitinella		BF225
C-4	太田和邦	夕凪男爵	空中散歩	赤薔薇の女帝b		BF226
D-1	領収書	Wizard	Witch	Magic-I	68	BF227
D-1	スルーシ	ヤシヤスイーン	スルーシ	ティディックマンボウⓉ	69	BE170
D-1	蒼優輝	あき・せつら	スワティ	C-C-B・Ex－B・O	70	BE121
D-1	黒田健志	ジェイソン	シャナ	ソニック・ウェーブ	74	BF228
D-1	アレキサンダー太郎	アンファニー・ハーダウェイ	XAVIER-II	オルガナ	86	BF229
D-1	木村慎一郎	榊梵天	MANAMI	The Fear of death	86	BF230
D-1	◀MR・β2	ミュラー＝ハルトマン	ティアー	シュバルツ・シュバンツ	86	BF231
D-1	島村崇	風牙まどか	α－3	光獣王	86	BD142
D-1	菊野弘志	杏城りーな	ぷるぅ	サンライザーV	89	BF232
D-1	安達弥生	安達弥生	祐実	W.C.アクシオン－NW－	89	BE132
D-1	河野樹美	イール・レイシア	ブラック・ラックス	ホワイト・ヴィークル	91	BF233
D-1	相沢慎一郎	O・アイザワ	水野亜美	明神		BF234
D-1	豊田芹香	豊田芹香	LASRE－α	GT-FOUR・V		BA237
D-1	高山春和Ⓑ	ブラッディー・ローザ	フェリシエル	ユグドラシル		BC201
D-1	作業員A	三戸華之介	笑い猫	アンジー広報部		BF235
D-2	Schu	ネルフィア＝ソーク	トラース	ヴァリアスII－RY－	67	BE149
D-2	風野久美	美亜	美樹	八重桜	68	BF236
D-2	神瀬庵とし	聖護院やまと	雨宿	ツールオ・ルムベ	68	BF237
D-2	RALF	野々原姫子	ポコ太	Magical Wing－B・O	70	BE270
D-2	大井勝利	アスタロッテ	エレ	シルバソード－B・O	70	BF238
D-2	古塚幸一郎	ヴァルヴァス＝オールドマウンド	クレア・マイロード	ピールズィーIII型	86	BF239
D-2	片本喜摩多	ダグラス＝フォン＝フェニックス	JEANNE	LOAD＝SPECTER	86	BF240
D-2	安田智行	十我宗士	セネカ	L・Z＝G		BF241
D-2	大住裕二	シリウス	キラ	シルバーフォックス		BF242
D-2	LORD	スランディ	ウェンディ	プラズマ		BF243
D-2	かみおむつみ	メガテンマニアEX	悪魔召喚プログラム	けるべろす計画		BF244
D-2	くろまく	紅田	クシナダ	アヌビス		BA617
D-2	FALSE	大垣直之	BAD BOY	イリュージョナリービーストver1.3		BC161
D-2	波多野博文	あめのむらくも	NATAH2	ベイオウルフ		BB305
D-2	桐ヶ谷隆	キリガヤリュウ	静	銀狼		BF245
D-3	辻村幸代	草神京	SIN	ランドアルク－TMBK－	54	BF246
D-3	Mr☆パワフル	セシル☆マルソー	メビウス☆7	黒天鬼一◆	55	BF247
D-3	P.ゼロス	G＝ガブリエル	ミレニアム	Lord of nightmare	68	BF248
D-3	玲瓏う゛ぉう	レプトン	ヴァリオン	カオスモス－B・O	70	BF249
D-3	真壁智和①	ノヴァ	シヴァ	獣機ブラスター	73	BF250
D-3	青山和生	セア・ディース	リミア	〝鬼竜〟	78	BB211
D-3	ぽん太	カザリン・イムゲン	ドン・カーツ	〝鵬拳一型〟	78	BD615
D-3	零雨はとり	セオフィリス＝ウェン	葛葉	ドロウム	79	BE122
D-3	森井徹	不動	ウェイカー	シャイターン	86	BF251
D-3	岡田安博	ゼノビア	ヨーコ	ヨーコ		BF252
D-3	池田K	ブラスターマリ	魔法の布団叩き	一日号		BC135
D-3	大木信行	ブリッツ	OAIE 2	バスタード		BE019
D-3	藤村好平	遠藤林	ミュートス	木下MM－03		BC022
D-3	Sui	五十嵐翔	MERCURY	Moon Revenge		BF253
D-3	K.O	RUN	PULL	REAL		BC111
D-4	押野真人	水上忍	紫風亜衣	タイターニアγ(イプシロン)	58	BF254
D-4	研究所員B	美亜	AYUMI	エリアル	74	BF255
D-4	THEALL	山本常朝	HAL-DX	グラップラー	74	BF256
D-4	結城憲司①	四太子宗弼	奔龍	鉄塔兵	86	BF257
D-4	斉藤一樹	シヴァ	のらネコ・2	不幸のビースト3号	86	BF258
D-4	中川研治	中川研治	ルイア	トート	86	BF259
D-4	秋沢よしたか	冒険野郎よしたか	ピエロの魂100までも	猫の手も借りたい3号	86	BF260
D-4	EVE	Tina	Gladstone	Star Breaker	86	BF261
D-4	MIKK	アレン・ハートレー	ミディア	Cyber-Phoenix-NW-	89	BF262
D-4	鷲尾大祐	結城隼人	舞姫	翔龍鬼〈凱〉		BF263
D-4	銀色の騎士	シル・ヴァイ・ローラ	アルティアナ	ガルデュナード		BF264
D-4	立花道雪	鳳鳴	R・R	スピードスター		BF265
D-4	川上啓	アニー・ハミルトン	フィアー・AL	シルバー・ヘルハウンド		BF266
D-4	宮本恒雄	マサキー・アンドー	カップヌードルII	神サンダー・ライガー		BF267
D-4	西純一	飛鳥	月影	月光		BF268

龍驤嘵
龍宝雅明
鈴木寛章
鈴木恵一郎
桧前平介
翔
●山梨
Lord
たいこ
山根章央
市川浩司
真魔Jus…
斉藤一樹
石川洋光
覇王
●長野
UNI
久保田高博
佐々木忍
沙姫斗
清水店長改
西野入康…
増田正彦
太田・佐…
矢沢畠樹
●新潟
A・A・A²
C.P
D&T
I.TANAKA
M・R・K②
ささのみ…
過去の遺物
公孫鳳翔
佐藤史生
佐藤篤史
小島衛
走肖雨云
村田守48…
村田守V50
田村保憲
美亜希
豊島茂美
●富山
C.R.U
九条守！
新木敏之
前田雅成
双龍A
●石川
T-TA
井山英典
高樹裕士…
天弓
背番号14
●福井
マルス
静方理雄
不死汎
●岐阜
Kaz
RAKKO
永田憲吾
近藤賢也
金森英樹…
考える猪
上垣内英二
沢田峰一
長谷川武則
都筑光雪
樋口れん
林昌克
林昌克
林昌克
●静岡
but
K'
くわふじ…
クルセイ…
ビホー・…
遠藤学
横山正樹
岡田浩一Ⓒ
岡本晃一
九魔龍
上田賢寛
片霧翔
凡右衛門
●愛知
B-T
LAY
M・ムラサメ
SATIO
TAVO
SHADOW.S…
Sol=Heli…
T&T
えっちゃ…
かざもり…
すーぱー…
カオス・…
キャロット
セイテン
タカシ・S…
ドラキチ…
フォー・…
安部司
伊沢一嘉
伊藤正敏
栄光
蟹江尚
岩田芳明
久野晃
宮島智宏
佐々木速人
樹おうむ
勝真一
小嶋直樹
小林秀勝
松見和幸
植松耕一
森本秀樹
村屋雅人
村瀬義昭
中村祐介
津田昌平
那由他
入江正和
覇皇神龍
富本栄徳
無動斎
矢澤＝使…
竜の仕事人
龍神隼人
龍胆純
林茂文
●三重
くろや
る・まん
更香
佐藤正崇
山本充広
真田篤史
辻井勇文
豊田晃
毛利隼人
●滋賀
TOKIMICHI
おざしき…
九郎忍②
森田耕治②
西村真
草薙
束
大部貴史
●京都
奎
SHADOWα
シヴァ
伊藤信哉
小畑一樹
小林篤
松井幸男
松井幸男
森貴つかさ
足立卓文
中西雄一郎
田崎智宏
南憲志
林正大
●大阪
9para
A・てんぷら
CB400SF
C・A・T.
D.DANGER
Kiwi
S-AGE II
WAI2
WHATEVER
みつ
るーし
シーナ・…
テウタテス
マニ○
奥江裕章
河面誠
柿
柿原稔
吉田彰則
元気丸
高橋賢次
高橋明記
高崎輝
高崎輝
山下征男
山本俊祐毅
小薮斉
照塔彰人
森山孝宏
森山孝宏
森本輝之
真堀はじめ
神仁成姫
清水博英
増元香
大山覚
中村寿
中村智史
天啓羅夢
南雲雅騎
福盛克仁
福田光伸
福島淳一
豊田剛正
魔天狼
湊川裕一
迷子の復…
門林尚希
夜明けの…
養父勇紀
雷斗忍愚
澤田達也
●兵庫
YMD
朴考
ぐみ野
はっちょ
アリシア…
イーグル
タクリン
トリスタ…
ミルガン…
ラゼイア
岡健次
丸田隆
亀田直樹
宮本玲
幻綺依
御所園康弘
高橋宏
山本慎一
水酸イオン
西大智
辰巳圭三
中村和敏
天然ボケ
都築広志
北野雅紀
魔力神S
竜嵐
●奈良
榧木彰
あーる
岡田秀美
久保利光
高林秀行
榊
山本貴則
西倉崇之
中桐祐紀
田嶋信彦
●和歌山
しんぷう
紅真撃
待音しなり
●鳥取
黒田誠司
●島根
ハブ法王
天中殺
●岡山
RAGA
極龍
漆黒の王
十兵衛
水夜風流
相田那智
太田敏夫
大賀幹憲
中野公雄
難波通高
如月わたる
龍馬火蓮R
●広島
ムーミそ
荒金新一
今井真史
山岡浩司
朱亜羅
俊司
将門司
沼能謙吾
森康幹(1)
森康幹(2)
真・闇皇帝
真・闇皇帝
星海堂①
中川義朗
中本悠①
天ののら…
米津浩司
問可陽介
余明憲
●山口
巽泰宏
山田洋史
谷村恭宏
●徳島
ネオギルド
古林義敏
●香川
Xisto
ブラザーズ
奥田弘雄
吉川玲雄
黒岩悟浩
坂口清典
川内伸哉
蒼の導士
東山佳弘
福永剛
●愛媛
なをくん
越智修三
亀田英吾
九季美加
朝川広志
尾崎幸治
檜田＆な…
●高知
オーディ…
魔法陣
●福岡
Gray
H・V・フリ…
ウィズミ…
プランチ…
マスカラ
阿寺乃景清
吉田敬一郎
金子烈
三村剛
松居利訓
斉藤進
大山雅宏
中本哲彦
東貞蔵
尾田康①
尾田康④
有吉貴徳
●佐賀
闇野和姫
泊和宏
北岩竹刀Ⓙ
●長崎
Deja-vu
NOGARD
松田賢太朗
松田賢太朗
堀弘行
●熊本
KARYU
ZAP
かみはら…
伊津野天
三嶋一通
東勝美
飛田桃蛙
福田勝幸
澤村邦男
●大分
カラキス
河野大作
東保大海
木部紀之
竜騎士
●宮崎
D・エディン
MAKO
杉田智隆β
清水一臣
竜王
●鹿児島
宮田規道
●不明
◀MR・α2
◀MR・β1
やぎう八…
アース
アウスト…
アヌクス
阿部靖彦
橋本宜幸
小塩裕司
相模直樹

※各エリア別参加人数：Aエリア842人、Bエリア721人、Cエリア950人、Dエリア829人

HWサロン　プラナリアの因子を作ったら？　まっぷたつに切られても、それぞれが再生してビーストが2体になるという……。あっ、ビーストが2体になってもマスターは2人にはならないんだ。（新潟県・公孫鳳翔・BF701）

ハイパーウォーズ・マスターズルーム

HWサロン

因子にヘッジホッグ、武器にバトルアーマーを使用して、地面に掘った穴に潜み、はまった敵を串刺しにする"落とし穴戦法"ってあり？〈愛知県・SIN・BB106〉

●ウォーッ、やったぜ怒濤の新製品ラッシュ！　まるで最近のコンシューマ業界を見ているようだ。これでハイパーウォーズ新時代の幕開けか。なかでもソロンの新分野進出がめだちますねえ。スーパーフォックスの売れ行きのたまものか。またこれでパーツ選びに夜を明かす日が増えるのか、うーむ。〈茨城県・磐田樹美郎・BB144〉

※ソロンは今大会において新パーツの公募をおこないます。パーツのデータとそれのセールスポイント（100字以内）、オーナー名と（あれば）IDナンバーを書いて右ページの宛先へ送ってください（イラストおよび複数応募可）。優秀な応募作はソロンのパーツとして採用され、応募者にはソロンよりボーナス（100Bc）が支給されます。

●チーム戦について……やはり上位リーグはAVGで決めるべきだと思います。現行では参加総数の多いチームが確実に有利であり、総数の少ないチームは絶対勝てません。AVGで順位を決める際に問題になる、極端に総数の少ないチームは上位リーグには存在しません。よって、上位リーグこそチームの優劣がよりハッキリ表れるAVGで順位を決めるべきではないでしょうか。〈栃木県・池田清正・BD105〉

※池田さんの提案を試験的に採用、第7回大会における上位リーグの順位はAVGによって決定します。また、第8回以降でAVG制を採用し続けるか否かについては、投票で決めます。賛成か反対か、どういう理由でなのかも書いて、右ページの宛先へ送ってください。投票者には（結果に関わらず）抽選でID＆ボーナスをさしあげます。

●戦争そのもの？　HWが？……なるほど、そういうやつがいるってことか。変わってるって？・どうかな……いや、HW自体は確かに健全な娯楽さ。だがもし、再び大戦が勃発したらどうなる。HWの最新技術を転用した軍用ビーストは、前大戦以上に大量の破壊をもたらすにちがいない。その時、おれたちは胸を張っていられるのだろうか……。もっとも誰の血も流さずに科学が進歩しているのは事実だから、BUTYの構想は偽善ではあっても、けっして無意味じゃない。要はビーストの力をいちばん知っているおれたち自身が、その力が誤った使われ方をされないよう見守っていくことが大切なんだろうな。〈東京都・TAMA・BA506〉

●I・C・Sさんの意見に賛成だな。福祉面への技術のフィードバックなどあるようだけど、結局やっていることは戦争とまったく変わってないしね。科学の発展によって人間は少しずつ堕落しているし（生物として）。もう少しI・C・Sさんの意見を聞きたいな。でもBUTYのやろうとしていることは少なくとも戦争より正しいことなのだから評価はこれからじゃないかなと思う。〈静岡県・KURO・BF501〉

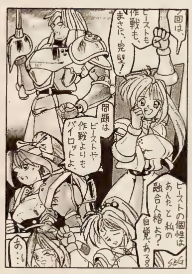
※2月号掲載のI・C・Sさんのイラストにあった、HWの名目は偽善に過ぎると思う、に対する意見。BUTYのこの件に関するコメントはもうしばらく控えさせてもらいますが、みなさんからの意見は引き続き募集します。

●いきなり結論。「参加券」を2枚にしてください。今回買った電撃王の参加券が切り取られていたんです（激怒）。このようなことがたぶんいろんなところで起こっているような気がします。それに自分も2台くらい出したいし。いつも1台だけで、どのような組み合わせのマシーンがよいか、シミュレートがなかなかできません。〈埼玉県・大野高・BC122〉

※今回、応募券が著しく切り取りにくい位置に移動しているのは、このような苦情が多数寄せられたことに対する措置とご理解ください。もし、これを読んでいる人のなかに「応募券切り取り」行為をされている参加者がいたなら、即刻そのようなことはやめてくださいますようお願いします。なお、応募券2枚については検討中です。

※チョイネタ2本。

●前大会の決勝リプレイを読んで、ブレインコアのラムダには「じいや」の性格でコーネリアさんと話してほしかっ



◀大阪府・青木聖陽・BF602 マスター・ブレインコア・ビーストお揃いのコスチューム。



◀東京都・睦月、東京都・露命るし 合同お茶会というより、合コンって、雰囲気（番茶飲んでるけど）。



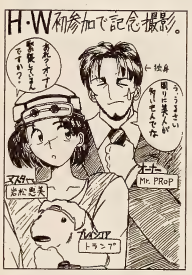
◀大阪府・海会・BE604 文字だけなら何ということはない会話なのですが……。



◀岡山県・如月わたる・BF601 チームがイマイチ調子出てないようなので投稿で盛り上げましょう。



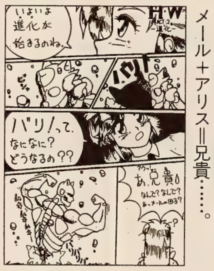
◀神奈川県・夢限翔・BA638 ダメージを受けずに勝てば「もぉ、サイテー」ですか？



◀東京都・PROP・BF603 上下左右は非常に高い競争率を勝ち抜いてきた美人ぞろい。



◀福岡県・東貞蔵・BB617 手前のみか○星人みたいなのは、新型ブレインコアでしょうか？



◀愛媛県・USANYA・BE610 前回からの続き。ウルフ＋メール＋アリス＝兄貴……。



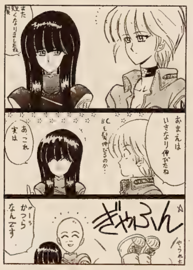
◀千葉県・瑞陰晟・BC611 骨折中、リハビリしながらの力作、ごくろうさまでした。



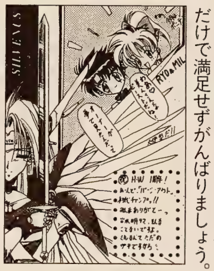
◀兵庫県・D'call☆・BB142 HW史上最も背の高いコアをめざしてがんばって!!



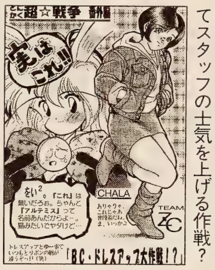
◀大阪府・高田武緒・BF605 コアが美少年だから、戦闘に集中できずに予選落ち続きだそうです。



◀大阪府・HIRO・BA621 一周年目にして発覚した、衝撃の事実。リアクションがナイス。



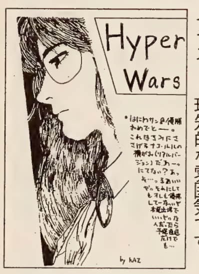
◀神奈川県・水上広樹・BA629 チームは今回2位。初代チャンプだけで満足せずがんばりましょう。



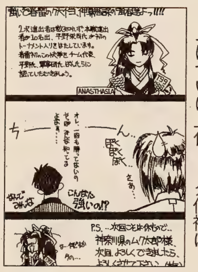
◀愛知県・村屋雅人、神奈川県・魔紗衛 コアをドレスアップさせてスタッフの士気を上げる作戦？



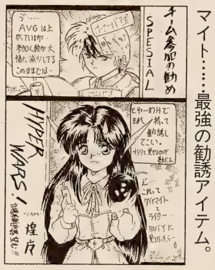
◀東京都・ファルクラム・BF604 腰の初心者マークがいい味出してて、取るのがもったいない。



◀新潟県・KAZ・BF606 第5回優勝者のリアルバージョンイラスト。理知的な雰囲気です。



◀東京都・結局無休都市・BB608 ……などといってる間にチームはついに上位リーグ候補に。



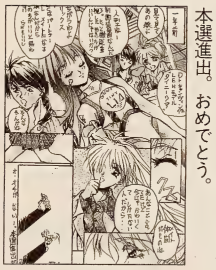
◀福岡県・亜紗流刀彪・BB603 美少女コアに核マーク入りダイナマイト……最強の勧誘アイテム。



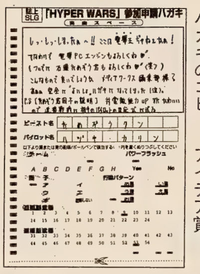
◀東京都・孝鳳風・BA704 ほっとしたのも束の間、再びカド番に……。安息の日々は遠い？



◀奈良県・げるちゃん・BA611 各コマで顔が変わっているところがGOOD。2コマ目がとくに◎。



◀東京都・流平棋・BA613 チームワーク復活で、第5回大会本選進出。おめでとう。



◀広島県・ウルフ デア シュトルム・BB701 PC版の参加ハガキのコピー。アイデア賞。



◀埼玉県・PON・BB601 メール組み込みがうれしいのか、ヘビが赤くなってるのがカワイイ。



◀愛知県・青玉士・BF607 そこまでマスターを4本足にこだわらせた理由とは、はたして……。



◀東京都・高橋うさぎ・BD239 上位リーグカド番のゲイルウィングス。応援の成果は出るか？

合作イラストのID／睦月＝BB612、露命るし＝BB613、村屋雅人＝BA605、魔紗衛＝BD617、五菱清隆＝BA634、水明＝BA620、大森鋭貴＝BD601、秋園まさゆき＝BD619

た（高飛車なお嬢様には、お付きのじいやってのがパターンだもんね）。〈千葉県・小薗井剛・BB705〉

●「2月号のコーネリアさんへ。はじめまして第1回準優勝のアリスアーヌ・カイザーです。HWガン壊された気持ちはわかりますが、めげずにがんばってください。それとオーナーからひとこと」「ゆるさん、ナコ・ルルめっ。大自然のおし○きをしてくれるわっ」〈秋田県・MR2 Lim−R・BA002〉

●今月のスタッフ受難編〜南米・アマゾン川流域にて〜

1. 湿地帯に車がはまってしまい緊急メンテナンスどころではなくなったスタッフ。
2. ワニの群れに突っ込んでしまい、試合どころか自分の命すら危ないスタッフ。
3. 毒クモとかの毒で生死の境をさまよったスタッフ。
4. 底なし沼に落ちて死亡したスタッフ。

さすがに3・4にあてはまる人はいないと思うけど。〈山梨県・飛影疾風・BC299〉

※同人誌案内1件。BUTYは同人誌に関しては、いっさい関与しません。連絡・問い合わせは直接してください。また、チーム関係の会誌案内は73ページを見てください。

●バーン・アウトの水上広樹先生と、HW本作りました。内容はミルフィエールさんへのインタビューなどその手のファンにはこたえられない出来になってます（笑）。お問い合わせは、90円切手と宛名カードを同封の上、〒232横浜市南区南太田2−192シティフラッツ清水ヶ丘703 天蒼一朗まで。〈神奈川県・ハリマオ・BF502〉

※68〜69ページの文章およびイラスト採用者には、すべてBcボーナス＋50。最後はQ＆A。

Q：因子の特殊効果の使用中は「消耗率悪化」となくても消耗しやすいのか？

A：なります。「消耗率悪化」とあるのは、他の特殊効果と比べて、より悪化すると考えてください。

Q：鳥や獣にヒューマンをつけたら、オペレーションで使用しなくても人用の因子を使えるのか？

A：使えます。

Q：スペシャルウェポンは1試合1回だけなのか？

A：理論上は何回でも使えますが、使用の度に消耗しますので実質的には使用制限があるといえます（使用回数はビーストの性能・戦況によってまちまちですが）。

Q：鳥がスネーク因子を使うと安定性・速度までヘビ（無足）扱いになるのか？

A：格闘戦における半変形状態時のみ無足扱いとなります。

Q：ヘッジホッグ因子をつければフィンガーレーザーなどの発射式格闘ウェポンも強化されるのか？

A：格闘レンジの全ウェポンと素手攻撃が強化されます。

Q：山地の地形効果は空を飛ぶビーストでも影響あるか？

A：移動においては影響ありません。戦闘時における被我の高低差による修正（高いほうが有利）だけです。

BUTY委員会より

ハイパーウォーズに関する投稿、イラストや文章、質問や提案、短文など、なんでもどんどん送ってください。宛先は、「〒101千代田区神田神保町2の22の11 メディアワークス 電撃王編集部 BUTY委員会」まで。**締め切りは4月1日（消印有効）**。イラストや手紙などにも、住所、氏名、マスター名などのビースト関係データ、（持っていれば）IDナンバーを書いてください。掲載されたものにはIDナンバーとボーナス・Bcが与えられます。これは大会で好成績をあげて得たボーナス・Bcと同様に使えます。どのマスターに使わせるかは自由。ただし、いちど決めたものは変更できません。本選および決勝トーナメント進出でもIDナンバーを獲得して、IDが2個ある場合はどちらか好きなほうにまとめてかまいません。

HWサロン

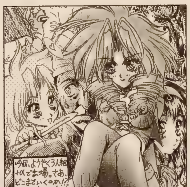
マスターの特技が「コンピュータ」でブレインの名前が「悪魔召喚プログラム」。……因子の2身合体の日は近い。〈宮城県・かみおむつみ・BB245〉



▲東京都・鱈ちり五助・BC619 味よりも、もてなしの気持ちがたいせつ……と思いたいのですが。



◀埼玉県・コンポタスープ・BA701 対男性マスター用複合装甲でしょーか……（ザクッ）。



◀神奈川県・Ben・BD604 左からハビコン嬢、ネスフィール嬢、ポン・ブラウンズ嬢。



◀神奈川県・I・C・S・BD616 信頼度はD＋ですから……こんなトラブルは日常茶飯事？



◀東京都・銀星会・BF608本当にやってくれるとうれしいです。by電撃王編集部。



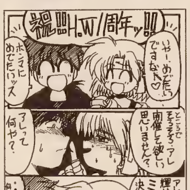
▲東京都・五菱清隆、愛知県・水明 HWを代表する2大名門チーム、夢の頂上対決、といったところ。



◀埼玉県・田園要塞・BF609 それらしいイカシたデザインのビースト＆ブレインコア（？）です。



◀埼玉県・ねこのるしあ・BA635「お気に入りパーツ」のアンケートでも取ってみましょうか？



◀大阪府・さんとお・たけし・BB611 ミスHWは近いうちに必ず開催します。期待（笑）してて。



◀茨城県・鳥・BA639 安くて、かわいくて、中身も優秀な鳥型コア……いいじゃないですか。



▲大阪府・大森鋭貴、千葉県・秋風まさゆき こちらはHW界のアイドル、夢の競演です。



◀富山県・片辺おうく・BF611 女の子型コアが手に持っているのは何でしょう？ データカード？



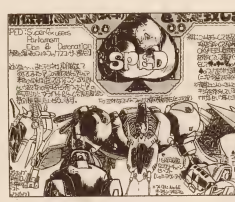
◀埼玉県・蓮斗・BA019 セーラー○ーン型ビースト。下のもに負けず劣らずカワイイです。



◀埼玉県・長尾拓実・BB621 沈○の艦隊のパロディ。試行錯誤も誌上ゲームの楽しみ方のひとつ。



◀千葉県・悠希かずま・BF610 干支の犬型対流行の猿型。宿命のブレインコア抗争勃発か！



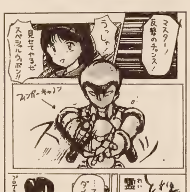
▲埼玉県・トラジャ・BA702 フォックスのイラスト3体。おそろしいまでの書き込みです。



◀栃木県・西森一祐・BA619 アマゾン大会は特にスタッフの苦労が多かったようで。



◀栃木県・川村ぽかり・BF612 とりあえず、今回はねむらずに済みましたが、今後も油断しないで。



◀広島県・中本泰然・BD013 流行のはずなのに……冷たく下されるプログラマーの裁決。



◀宮城県・がまぽいらあ・BE223 これからもチームをもりたてて、がんばってください。



◀石川県・T−TA・BA707 上に負けず劣らず書き込みのビースト。カッコいいです。



◀埼玉県・ZIGU・ZAGU・BF614 かわいらしいデザインとぼけたネーミングがマル。



◀秋田県・豊田芹香・BA237 本家（？）セーラーム一○型。シリーズもこれで最終回だそうです。



◀京都府・外垣中核・BD603 元・新加勢大周（笑）ばり肉体美をもって、ヘッドハンティング？



◀群馬県・稲弘超一郎・BF613 幼児タイプでバーサーカーの性格……マスターは苦労しそうです。

バトル・ビースト オペレーションマニュアル

◆素体（マテリアルボディ） 因子などの各パーツを取り付けて、ビーストをつくる際の基礎となるボディ

No	名前	メーカー	タイプ	サイズ	力場	装甲	耐久力	出力／瞬発力	消耗率	感応力	信頼性	制御値	価格	使用率	本選進出
01	アーサーM－1d	ランカスター	人	M（C）	D	B＋	C＋	B＋／C	C＋	C－	B＋	400	4000	6.2	4.7
02	アリスF－1	ランカスター	人	M（C＋）	D＋	D	D＋	C－／B＋	C＋	C＋	B＋	400	3800	7.4	5.9
03	ファルコB－1b	ランカスター	鳥	S（B＋）	B－	D	D－	C／B	D	B	C＋	570	2700	(6.8)	(5.5)
04	ホークB－2c	ランカスター	鳥	M（C＋）	B－	C－	D	C／A－	D＋	A－	D	650	4000	－	－
05	ハウンドドックA－1c	ランカスター	獣	S（B＋）	C＋	C－	D＋	C／B	C	B－	E＋	190	2600	(1.1)	(－)
06	碧ノ小人	ツルギ	人	S（B＋）	D－	C－	D＋	D＋／B－	C＋	C－	D	350	2900	8.2	5.9
07	黒ノ魔神二型改	ツルギ	人	L（D－）	E＋	A	B	A／D－	A	D	B	600	4200	3.1	3.5
08	赤ノ雄牛二型改	ツルギ	獣	L（E＋）	C＋	A	A	A＋／B	D	C－	D＋	300	3500	(2.3)	(1.6)
09	白ノ翼龍	ツルギ	鳥	M（C＋）	A－	D－	D＋	B＋／B	C	B－	D＋	450	4000	2.4	3.5
10	スーパーフォックス	ソロン	獣	S（A－）	C	D	D	D／A	B＋	A	B	200	2950	(20.1)	(23.8)
11	ストームタイガー	ソロン	獣	M（C）	C	B	B＋	C＋／C＋	C＋	B	C	280	3600	－	－
12	シュトルム・レックス	ソロン	獣	L（D＋）	C	A－	A－	A／C	D	B－	D＋	340	4000	1.3	1.2
13	マッスル・ガイ	ソロン	人	M（C＋）	C	D＋	B＋	A／B－	C	C－	C	400	4500	3.2	3.2
14	ギガント2 c	サイバラ	人	L（D－）	D＋	D	A－	B＋／C－	D	D	B－	500	2800	4.6	6.3
15	ライガー3	サイバラ	獣	M（C＋）	B－	D	B－	C＋／B	B－	B＋	C＋	200	2900	(7.1)	(4.7)
16	BEE1000	グッドネイバー	鳥	S（A＋）	B	E	E	D＋／A	E＋	A	B＋	250	3000	(18.5)	(24.2)
17	BEX2000	グッドネイバー	鳥	L（B－）	B－	C＋	C＋	A／C－	D＋	B	C	400	4500	－	－
18	PAX3000	グッドネイバー	鳥	M（B）	B＋	B＋	B	C－／B＋	D－	B－	D	350	4300	2.4	1.2
19	ストレンジャーmkⅦ	MOK	人	M（B）	C＋	A－	B＋	B＋／B	B－	A－	D＋	700	5100	(2.9)	(3.9)

◆因子（ジーン） そのままでは格差のない素体に個性や特殊能力を付ける、バイオ工学応用のパーツ

No	名称	メーカー	タイプ	制御値	価格	効果	使用率	本選進出
01	メール	ランカスター	1－A	100	300	出力や装甲など、物理的パワーを全体的に強化。	16.2	8.3
02	フィーメル	ランカスター	1－A	80	650	瞬発力や力場など、(装甲を除く)防御・移動面などを全体的に強化。	(42.9)	(49.6)
03	ヒューマン	ランカスター	2－A	250	500	白兵戦能力、腕を使用する能力アップ ㊕獣、鳥が白兵型に変形、人用の因子も使用可	5.4	8.6
04	キッド	ランカスター	1－B	130	300	サイズ小型化。瞬発力、感応力アップ。装甲、耐久力ダウン。	4.8	5.1
05	グロウンナップ	ランカスター	1－B	100	300	サイズ大型化。装甲、耐久力、出力、消耗率アップ。瞬発力、感応力ダウン。	4.5	7.1
06	ドラゴンロード	ツルギ	3－A	200	2200	攻撃面全般強化。㊕ドラゴンモード(一時的に全性能アップ、消耗率悪化)	2.4	2.7
07	シルフ	ツルギ	3－B	200	1800	移動及び防御的な面を強化。㊕瞬間移動(超高速移動)。消耗率悪化。	4.5	5.1
08	オーガ	ツルギ	4－A	200	450	パワー出力を高める。㊕パワー緊急解放。消耗率悪化。	2.5	2.7
09	ヒーラー	ツルギ	4－B	200	820	回復能力大。㊕ダメージ緊急回復(回復中は攻撃不可)	6.9	1.8
10	アシュラ	ツルギ	5－A	210	620	腕が増え、格闘と(武器があれば)白兵＆射撃の攻撃回数増。人のみ。㊕奇襲効果。	9.8	16.1
11	フェアリー	ツルギ	3－B	270	680	力場を強化し、移動能力を上げる。㊕力場によって半浮遊状態にし高速移動。	21.3	24.6
12	ウルフ	ソロン	2－B	150	600	格闘能力、消耗率、耐久力アップ。㊕半獣化(高速移動、高いダメージ回復)	24.1	21.5
13	イーグル	ソロン	2－C	180	850	短距離の飛行能力、感応力、射撃能力、力場アップ、翼を持つ。㊕頭上からの攻撃。	10.7	9.4
14	マウス	ソロン	2－D	130	400	ひと回り小型になり、移動速度が上がる。	29.7	28.9
15	スネーク	ソロン	6－A	140	300	下半身のみ変化し無足歩行に。人、鳥のみ。	5.2	6.3
16	ヘッジホッグ	ソロン	6－A	120	320	装甲に無数の針が発生。格闘戦能力を強化。	7.0	9.4
17	サラブレッド	ヒンキーピンク	6－A	150	250	下半身のみ変化し四足歩行に。移動スピード大きくアップ。人のみ。	(－)	(－)
18	スパイダー	ヒンキーピンク	6－A	110	380	下半身のみ変化。移動形態が多足歩行に。人のみ。	1.2	1.6
19	カメレオン	ヒンキーピンク	5－B	180	700	捕捉されにくくなる。㊕カムフラージュ(捕捉されない、使った方も攻撃不可)	3.4	3.9
20	バンパイア	ヒンキーピンク	5－D	150	950	接近戦時に相手の力場を弱める。㊕相手の力場を自己の消耗回復に変換(確率小)	7.1	19.9
21	バット	ラチェット	5－C	100	250	感応力強化。㊕相手の感応力を混乱させる。	24.4	21.5
22	タートル	ラチェット	5－A	80	480	攻撃に自動的に反応する盾を装備(すべてを防げるわけではない)。人のみ。	10.8	17.9
23	バタフライ	ラチェット	5－A	250	180	回避能力を高める。㊕回避能力を大きく高める。命中率低下、消耗率悪化。	14.1	14.5

パーツ表の見方と備考

●性能の表記

表のアルファベットはそのパーツを使ってビーストを成熟させたときに期待できる能力を相対的に表している。E→D→C→B→Aの順番に（右にいくほど）高性能になっており、また＋－は補助表記で、－→何もついてないもの→＋の順で（右にいくほど）高性能。使用率は前大会の参加者全員のもの。本選進出は本選進出以上の成績者の使用率。－は新製品か1％以下。カッコのついているものは今回バージョンアップされたもの。

●バトル・ビースト

動物や人を模した巨大マシン兵器の総称。高い汎用性、驚異的な反応速度、力場と呼ばれるエネルギーフィールドを応用した高速機動能力と通常攻撃を無効にする防御力と、圧倒的な攻撃力を持つ。ビーストは各パーツの組み合わせによりつくられるが、その製造過程は機械の組み立てというよりは生物の成長のようなものである。因子やパーツの組み合わせ、ユーザーの好みにより外見とバリエーション数は無限である。マスターと呼ばれる操縦者と、ブレインコアと呼ばれる意志を持った人工知性体が乗り組み一体化し行動する。

●素体

バトル・ビーストの基本パーツ。これに因子を加え、パーツによるパワーアップを行うことで、バトル・ビーストはつくられる。因子やパーツなどを加えなくても、素体とブレインだけでもバトル・ビーストは完成する。ただしその場合は性能的には非常に劣ったものになる。サイズはビーストの大きさで、S→M→Lの順に大きくなっている。大きいほど発見されやすい。サイズのカッコ内は重量で、高性能と表記されているのは、より軽いもののこと。力場はビーストの周囲に張りめぐらされたパワーフィールドで、移動において高速機動を可能にし、防御面ではエネルギーウェポンに対してのエネルギー装甲的な役割を果たす。装甲はエネルギーウェポン以外のウェポンに対する物理的な装甲。耐久力は行動不能になるまでどれだけの攻撃に耐えられるか。出力とは発生できる最大のパワーの大きさ。瞬発力とは素早さ。消耗率は消耗のしにくさ。感応力は敵の発見や攻撃の命中率。

●素体のタイプ

基本的には、人、獣、鳥の3つがある。人は2足歩行で白兵戦能力と汎用性にすぐれ、獣は4足歩行で格闘戦能力にすぐれ、鳥は飛行（滑空）中心で射撃戦能力にすぐれる。

●移動形態

安定性では滑空→2足→4足→多足→無足の順に（右にいくほど）優秀。速度は無→2→多→4→滑の順番に（右にいくほど）優秀。4足は草原や山地での移動にすぐれている。2足の場合はどこででも平均的、滑空は地形に影響されない。無足は砂漠や沼地を得意とし、多足は系統としては4足と似ている。どちらも変則的な動きで敵を撹乱できる。

 ※競技バランスの調整のために、特別措置として各パーツの値上げ（素体・10.16、因子 02・14、アーマー 07）を行います。

◆ブレイン 複雑なビースト操作を補助する制御装置。ビーストを効率よく操作するのに必要不可欠

No	タイプ	メーカー	処理能力	制御力	価格	備考	使用率	本選
01	ガーネット3	ポセイドン	B−	910	1200	若干攻撃能力に秀でている	4.1	4.3
02	パール	ポセイドン	A−	1400	2300	若干攻撃能力に秀でている	6.2	5.5
03	サードニクス	ポセイドン	C	1600	1600	若干攻撃能力に秀でている	(−)	(−)
04	スパークリングIC	ソロン	D+	1300	920	若干防御能力に秀でている	5.4	4.3
05	コンチェルト	ソロン	C	960	700	若干防御能力に秀でている	4.6	5.9
06	スパークリング3	ソロン	D+	1560	1250	若干防御能力に秀でている	7.3	5.9
07	セラフィム	CATツルギ	B−	1000	1400	若干移動能力に秀でている	6.5	3.9
08	βアークエンジェル	CATツルギ	B+	1170	1800	若干移動能力に秀でている	19.1	11.3
09	プリンニパリティズ	CATツルギ	A−	1170	2150	若干移動能力に秀でている	6.1	7.8
10	インストラクト	ランカスター	B`	1500	2000	すべてに平均的	14.1	10.9
11	スチュートⅡ	ランカスター	C−	1800	1700	すべてに平均的	25.9	28.5
12	プロフェス	ランカスター	A	1800	2700	すべてに平均的	5.4	9.4

◆フレーム ビーストの基礎構造を強化するパーツ

No	タイプ	メーカー	重量	耐久力	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	FA1001	ロジック	D	C	C+	100	350	8.1	7.1
02	FA2001	ロジック	X	X	A	−500	−800	20.9	34.3
03	FA1201	ロジック	A	C	C−	140	500	2.2	2.3
04	シール3	ヒルマン／ツルギ	X	A	C+	200	420	6.5	−
05	シール4	ヒルマン／ツルギ	B	C	D+	160	500	−	4.3
06	シール5	ヒルマン／ツルギ	X	E	A	−300	−650	(−)	(−)
07	T1−A	ランカスター	E	X	A	−150	−550	16.4	19.9
08	T4−B	ランカスター	X	B−	D	100	200	(−)	(−)
09	ウィナーⅠ	ソロン	B+	D	C+	120	500	−	−
10	ウィナーⅡ	ソロン	A	B+	C+	160	800	3.5	1.6

◆マッスル ビーストのパワーを強化するパーツ

No	タイプ	メーカー	出力/瞬発	消耗	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	スピードマスターⅡ	ラマス／ツルギ	B／A	C	B−	150	760	9.1	9.4
02	パワーマスターⅡ	ラマス／ツルギ	A／B	C	B−	150	760	3.1	4.3
03	エンデュマスターⅡ	ラマス／ツルギ	C／C	A+	B−	150	760	3.7	5.5
04	リオンε	クィンス	B／B	C	D	250	350	(−)	(−)
05	リオンγ+	クィンス	D／D	C	B+	50	300	13.2	12.5
06	HRS−2A	ランカスター	B／C	B	B+	90	850	2.3	4.3
07	HRS−4A	ランカスター	B／A	B	C	125	1000	1.1	1.6
08	アクティブM1	ソロン	B／B	C	B−	150	500	11.2	10.9
09	タフネスM2	ソロン	B／C	A	C	150	600	7.9	5.9
10	ゲイルM3	ソロン	C／B	B−	C	150	700	−	−

◆アーマー ビーストの防御力を強化するパーツ

No	タイプ	メーカー	力場	装甲	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	ガーントレットⅠC	クルセイダー	B−	B+	B	125	600	14.1	13.3
02	ガーントレットⅣC	クルセイダー	X	A+	C−	100	550	−	−
03	チェック3	ヘラ／ツルギ	A	B	C−	250	580	4.3	7.1
04	クォーター	ヘラ／ツルギ	B+	D+	B+	200	420	4.4	5.5
05	ディフェンダー3	ヘラ／ツルギ	A	C+	C−	180	500	1.2	1.2
06	C1−B	ランカスター	X	C	A	−100	−280	(2.5)	(4.7)
07	C2−A	ランカスター	B	B	D+	120	420	31.9	32.4
08	C3−C	ランカスター	A	A	E+	200	420	4.5	4.3
09	インファントリー	ソロン	C	B−	D	100	500	−	−
10	コマンダー	ソロン	B+	B−	D	150	600	−	−

◆センサリー 感覚を強化して命中率をも上げるパーツ

No	タイプ	メーカー	感応力	命中率	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	SサーチL1B	ヒルマン	B−	D	C	200	380	2.6	2.3
02	SサーチL3B	ヒルマン	A	C−	B	280	500	5.6	6.6
03	SロックA+	ヒルマン／ツルギ	B+	A	D+	150	950	(2.1)	(1.9)
04	SロックB+	ヒルマン／ツルギ	C	C+	C+	90	450	5.7	6.6
05	カーンα1	ソロン	C−	B−	B	170	620	2.7	4.3
06	カーンβ1	ソロン	C	A−	C+	150	800	2.8	2.3
07	G5X5Ⅱ	ランカスター	X	X	B+	−200	−250	3.3	4.7
08	G15X17	ランカスター	B	C+	C−	70	440	10.9	10.9
09	サムライ	ツルギ	C	B	C	120	500	8.8	12.1
10	シノビ	ツルギ	B	C	C	120	500	1.4	1.2

パーツ表の見方と備考

●因子

ビーストの製造段階で組み込んで、その個性や特殊能力を決定する重要な要素。因子はタイプ別にいくつかのグループに分かれている。**まったく同じタイプの因子は同時に使用できない。**1−Aと1−Bというように数字だけ同じものを使用した場合、ミューテーションを起こすことがある（アルファベットだけが同じ場合は起きない）。その時多くの場合はそれぞれの効果が薄れパワーダウンするが、まれに大幅なパワーアップを起こすことがある。効果欄にはそれぞれの特徴が書かれている。㊕はオペレーションの使用因子欄に対応する番号を書き込んだときに効果を発する特別効果。変形となっているものは任意で行動中にその形態を変えることのできる能力で、変化となっているものは完成時からその形態になっているもの（たとえば人の素体にガゼルの因子を組み込んだ場合、4足移動になり2足移動は使えない）。因子は数多く持っているほど基本性能があがるが、その分消耗しやすくなる。

●ブレイン

ビーストの制御装置。中心はブレインコアと呼ばれる意志を持った人工知性体（ビーストとは独立した存在）で、実際にブレインと呼ばれているのはコア用の操縦装置のようなものである。処理能力はいかに効率よくビーストを動かせるかで、制御力はいかに多くの機能を動かせるか（制御値参照）。**ブレインは必ず装備しなくてはならない。**

●フレーム、マッスル、アーマー、センサリー

ビーストをよりパワーアップするものだが、**装備しなくてもかまわない。**順に、ビーストの基礎構造、パワー発生、装甲、索敵及び武器命中関係の各項目をパワーアップする（重量は軽くなる）。これらは装備すれば、Eーであっても必ず元よりよくなるが、Xとなっているものは、パワーダウンする（重量は重くなる）。**制御値や価格がマイナスのものは、その分をほかにまわせる。**

●ウェポン

ビースト専用の高い攻撃性能を持つ武器。レンジとタイプが「索敵」となっているものは、索敵距離の時のみに使える武器。その他のものは近接戦用ウェポン。レンジは使用可能な射程距離。タイプは次の3つ。射撃は射程が長く、鳥型が得意。白兵は原則的に手で使用する武器で、人型が得意。格闘は体を使った近接戦用武器で、獣型が得意。システムは攻撃のタイプ。「エ」は炎やレーザーなどエネルギータイプのもので、それ以外のものはすべて物理的な攻撃。「爆」は爆発のショックを与える。「弾」は爆発しない弾体をぶつける。「刃」は鋭く切り裂く。「打」は打撃を与える。「他」はその他。命中率は命中精度。貫通力は装甲及び力場を貫く力。破壊力はダメージの大きさ。ビーストは何も武器を持っていなくても、格闘戦能力は持っている（命中、貫通、破壊とも能力値はEー）。**オペレーションやスペシャルウェポンで武器を使わない格闘による攻撃を指定するときは0を記入すること。**

●弾切れと故障

実際には弾数の制限のあるウェポンもあるが、ビーストのウェポンは長時間の行動を想定してつくられているため1回の作戦行動中に弾切れを起こすことは基本的にない。しかし、故障確率をも意味する信頼性は弾切れ要素も含む。

●消耗率

ビーストは補給を一度行えば、数十時間連続して行動することも可能で燃料切れはない。しかし連続して行動し続けると性能が少しずつ落ちていく（消耗。生物的な疲労のようなもの）。素体がマッスルの消耗率の早さで、優秀であれば消耗の進行が遅い。攻撃を受けても消耗は進行する。

●信頼性

各パーツの性能は目安で、必ずしもスペックどおりの性能をしめさないことがある。これが高いほど期待どおり、もしくはそれ以上の性能を発揮してくれる。

●制御値

各パーツはブレインによって統合され制御される。パーツには作動に必要な制御値があり、ブレインにはそれを制御するための能力の制御力がある。制御値の合計が制御力を越えていてもかまわないが、その場合（超過分が多いほど）消耗が早くなり全体的な性能も落ちる。制御力に余裕がある場合は（余裕が多いほど）消耗率がよくなる。

HWサロン

ちまたで大人気のストⅡを買いました。……もちろんスチュートⅡですよ。〈兵庫県・次はスチュートⅡダッシュ・BE504〉

◆ウェポン　ビースト専用の攻撃兵器。手に持ったり、ボディに内蔵したり、さまざまなタイプがある。

No	名称	メーカー	レンジ	タイプ	システム	命中率	貫通力	破壊力	信頼性	制御値	価格	備考	使用率	本選進出
01	アームスミサイルⅢ	ランカスター	索敵	索敵	爆	C＋	C＋	B	D	200	700	誘導タイプの小型ミサイル	−	−
02	ナパームランチャー	ソロン	索敵	索敵	エ＆爆	C＋	D−	B＋	C＋	100	500	広範囲を焼き尽くす焼夷弾	−	−
03	ハンマーキャノン	ランカスター	索敵	索敵	弾	B	D	D−	B＋	300	320	無数の小型鉄球を散布	7.9	7.4
04	ブラスターマイン	コルトロット	索敵	索敵	爆	A	E＋	E＋	D＋	80	400	散弾グレネード弾の迫撃砲	4.3	2.3
05	ミラーレイ	ハヤシハラ	索敵	索敵	エ	A−	C＋	C＋	D＋	200	600	反射鏡使用のレーザー砲	4.7	4.3
06	フォーリンフェザー	コルトロット	索敵	索敵	爆	C＋	D−	B	E	50	300	空中を浮遊する小型爆雷	8.3	7.1
07	ＨＭガン	ランカスター	50〜100	射撃	弾	C＋	C	C	B＋	160	480	通常弾頭の銃	20.9	34.4
08	ノヴァビーム	ソロン	60〜100	射撃	エ	B−	B	C	C＋	75	650	ビームを打ち出す銃	14.1	10.9
09	シャワービーム	ソロン	30〜80	射撃	エ	B＋	D	C	C＋	110	700	多数のビーム弾を打ち出す	5.4	5.1
10	ビッグバズーカ	ランカスター	75〜100	射撃	爆	D＋	B	B	D＋	200	200	爆発弾頭の大型銃	4.2	2.7
11	スピニングアロー	ツルギ	70〜100	射撃	刃	C	A	D	B＋	260	150	強い回転を与えた小型の矢	7.9	3.5
12	オーラブーメラン	サポーター	50〜85	射撃	打	C−	C	C	B＋	225	100	力場により誘導するブーメラン	10.4	16.1
13	ショットキャノンＢ	コルトロット	20〜45	射撃	弾	B＋	D	B＋	D	200	500	大型のショットガン	2.6	3.9
14	レーザーチップ改	ツルギ	40〜70	射撃	エ	C	A	B−	C＋	150	600	強力な力場で包んだ投げツブテ	(3.1)	(1.9)
15	ホーミング・ブリット	ランカスター	80〜100	射撃	爆	A−	C	D	C	300	120	動態予測を行うライフル銃	10.5	12.9
16	ダムダム・ガン	ランカスター	50〜100	射撃	弾	C	A	B−	C−	190	480	貫通力を強化した大型銃	11.5	7.1
17	グレートブレード	ツルギ	15〜45	白兵	刃	C	C	C	A	160	310	力場と装甲を切り裂く刃	12.6	6.6
18	ライトソード	ハヤシハラ	15〜50	白兵	エ	B−	C＋	C	C＋	90	600	エネルギー体を形成した剣	4.4	4.7
19	ファランクスガン	ランカスター	10〜60	白兵	弾	B＋	D＋	D	D＋	150	200	短射程の大口径機関砲	5.1	5.1
20	ヒートハルバード	ツルギ	30〜70	白兵	刃＆エ	C	C＋	A−	C−	250	300	高熱を帯びた長柄の戦斧	5.6	4.7
21	チャージスピア	ツルギ	35〜70	白兵	刃	D	A	C	B＋	290	280	長いレンジを持つ槍	2.8	1.6
22	サンダーウィップ	ハヤシハラ	40〜85	白兵	打＆エ	C	D	B	A−	150	320	電撃攻撃もするムチ	18.1	30.9
23	ジェット・ハープーンＢ	コルトロット	20〜80	白兵	刃	C−	B＋	B	D	200	350	射撃攻撃もできるモリ	(1.4)	(1.6)
24	シェイド・ガンⅡ	ランカスター	10〜40	白兵	弾	C＋	B−	B＋	D＋	100	300	腕部などに仕込む内蔵銃	(2.3)	(1.2)
25	スシッジ・ウォーハンマー	ハヤシハラ	20〜35	白兵	打	C	D	A	A−	165	180	重い打撃武器	4.6	4.7
26	ソード＆チェーン	コルトロット	40〜85	白兵	刃	C	B−	C	C＋	150	280	鎖でつながった剣と分銅	2.8	1.9
27	モーニングスター	ハヤシハラ	30〜95	白兵	打	D	C	A	C−	200	250	長い鎖の付いた鉄球	10.4	35.2
28	バトルアーマー	ツルギ	0〜30	格闘	打	A	C	C	B＋	360	250	格闘攻撃用アーマー	3.7	4.7
29	クロウ＆ファング	サポーター	0〜35	格闘	刃	B	B	C	B＋	265	340	切り裂く爪と牙	19.2	13.7
30	フレイムアタック	ハヤシハラ	15〜55	格闘	エ	C	B	B	C＋	120	600	炎を発射し攻撃	12.1	16.8
31	オーラタックルβ	サポーター	10〜40	格闘	打＆エ	C＋	B＋	B	D	200	600	力場を強化した体当たり攻撃	2.5	2.7
32	ライトニングボディα	サポーター	0〜20	格闘	エ	C＋	C	B＋	B−	200	350	電撃ショックの格闘攻撃	1.6	1.2
33	クレイ・ボム	コルトロット	0〜10	格闘	爆	D	B	A	E＋	130	80	接近時に直接押しつける爆弾	4.4	2.7
34	ホールメーカーγ	サポーター	0〜30	格闘	打	B	A	D＋	B−	80	500	射出式の金属杭	(2.3)	(1.9)
35	パーム・ボンバー＋	ハヤシハラ	0〜40	格闘	エ	C＋	D＋	B＋	B−	100	350	掌から高エネルギー波を放つ	(2.3)	(1.2)
36	ブレイブナックル	ハヤシハラ	0〜30	格闘	打	D	C＋	B	C	130	120	パンチ力強化パーツ	7.6	7.4
37	フィンガーキャノン	ソロン	0〜30	格闘	エ	D	A	B−	D	180	180	指に仕込む小型レーザー砲	4.9	3.9

データの書き込み方他

●競技の流れ
森林や沼地、山地や砂漠などさまざまな自然環境を模した広大な人工のバトルフィールド内で競技は行われる。フィールドを北東のＡエリア、北西のＢエリア、南東のＣエリア、南西のＤエリアの４つのエリアに分け、希望するエリアに降下、索敵を行いほかのビーストを発見、これを撃破したり避けたりしながら勝ち残りをめざす。各エリアごと、規定数の他ビーストを倒したもの、および生き残ったビーストが次に進むことができる。２回の予選後の本選ではランダムに配置され、ほかのビーストを倒し、ＡからＤをさらに４分割した16のエリアのなかで生き残った１体だけが決勝トーナメントに進出できる。決勝トーナメントでは１対１で勝ち残った方が上に進め、最後に残った１体が優勝ということになる。

●攻撃と防御
索敵距離での攻撃は力場にはばまれ、致命的なダメージを与えることはできない。索敵距離の攻撃は牽制と相手の消耗を起こさせることが目的である。トドメをさせるのは近距離での直接戦闘（近接戦）のみ。オペレーションや武器によって命中箇所が決定され、そのダメージには、消耗、損傷、クリティカルがある。消耗は相手の全体的性能の劣化を早める。損傷は相手のヒットポイントにあたるものを減らす（特定の性能ひとつも落ちる）。クリティカルは特定のパーツを破壊する（ヒットポイントにあたるものは落ちないがどれかひとつの能力が大幅に落ちる）。なお、鳥は格闘戦闘時には半変形し、人に近い形になる。

●メンテナンス
消耗の軽減、損傷部分の修理は、戦闘を離れ休息することである程度は回復できる（敵の攻撃による損傷はヒーラーの因子があれば回復がさらに早くなる）。また、戦闘状態にないときはスタッフを呼ぶことによって緊急メンテナンスを行うこともできる。

●地形
主な地形には、平原や草原など障害物のない平地、砂漠や沼地など通常移動力の鈍る地形、森林や都市部、岩の多い荒地などの障害物の多い地形（射撃型が命中しにくい）、高低差の大きい山地（上に位置した方が有利）の４種ある。**今回の会場は、Ａエリアは荒地と砂漠が中心、Ｂエリアは平原と都市が中心、Ｃエリアは砂漠が中心、Ｄエリアは山地となっている。**各エリアにはその地形しかないというわけではなく、それぞれある程度ほかの地形もある。

●ビーストデータの書き込み方
名前は自由。素体以降の項目は**一番左に使用したいパーツのNo.を記入すること。**真ん中の制御値、右の価格はそれぞれ目安であって、書き込まれてなかったり計算がまちがえていても失格にはならない（データの入力はNo.によって行う）。**因子は最大で５つまで。ウェポンも最大で５つまで。残りのパーツは１つだけ。**

●スペシャルウェポンとその書き込み方
そのビースト専用に調整された必殺の武器がスペシャルウェポン。使うと大きく消耗する。名前は自由（つけなくてもかまわない）。すでに装備しているウェポンをひとつ使用し、それを強化して使う。使用ウェポンは、装備しているウェポンのなかからひとつ選ぶ（**ウェポン欄のカッコ内の数字を書き込む。ウェポンを使わない格闘戦を指定する場合は０**）。指定したウェポンも通常時はほかのウェポンと同じように使用できる。使用時期は73ページのチャートのスペシャルウェポンの使用時期から選び、番号を書き込む。強化は同チャートのスペシャルウェポンの強化から選び番号を書き込む。強化費はスペシャルウェポンにかける費用。１からいくらかけてもかまわないが、高くかければ効果も大きくなる（標準は500Bcくらい。あまり少ないと額面通りの効果は得られない）。しかしその分スペシャルウェポンを使ったときの消耗も大きくなる。**この費用も価格のなかに入れるのを忘れないように。特徴的な効果などの説明は欄外に書き込むこと。**

●名前について
マスターとビースト、ブレインコアは必ずつけること。ほかの名前はつけなくてもかまわない。

●ビーストの制限
ビーストは毎回新しくすべてのパーツも含めてつくり直さなくてはならない。**価格の合計は8000Bcまで。**制御値の合計には制限はないが、使用したブレインの制御力を越えていると性能が落ち、消耗しやすい。

●失格について
価格以外の各項目の計算ミスや記入モレなどは自動的に調整が行われ、なるべく失格が出ないようになっている。

HWサロン　因子「オクトパス」ができたら……①安定走行！　②しめつけ攻撃！　③ピンチになったらスミを吐いて逃走！　でもタコつぼをみつけると中にもぐり込んでしまい、タコ殴りに……。〈福島県・松本裕紀・BF703〉

◆チャート一覧

コアデータ……タイプ

1	セオリー／基本パターン重視	5	バーサーカー／攻撃優先
2	アラーム／慎重に行動	6	ウィーク／マスターの弱点をフォロー
3	カルク／成功率重視	7	ストロング／マスターの長所をフォロー
4	ラッシャー／流れ重視	8	ヘルパー／マスターの補助に徹する

スペシャルウェポン……使用時期

1	最初から	5	相手の防御力が落ちたら
2	中盤以降	6	相手の移動力が落ちたら
3	相手のダメージが大きいとき	7	相手が使ってきたら
4	自分のダメージが大きいとき	8	まったくランダム

スペシャルウェポン……強化

1	連続攻撃	5	相手を撹乱し、隙を作る
2	必中攻撃（必ず命中）	6	超高速で移動し攻撃
3	命中したら必ずクリティカル	7	一撃だけ強力な攻撃
4	強力な炎や力場に包まれる	8	ハイパー化（すべてを強化）

オペレーション……スタイル

1	接近＆攻撃により反撃を防ぐ	6	攻撃を重視し手数を増やす
2	相手の武器が届かない距離で戦闘	7	バーサークし、防御は無視
3	防御＆回避最優先	8	手数を減らして確実性を増す
4	相手の攻撃に合わせてカウンター	9	手数を減らして1発を重くする
5	防御と攻撃のバランスをとる	10	挑発して相手のミスをさそう

マスターデータ……性格

1	熱血	5	ハデ	9	マイペース	13	素直
2	冷静沈着	6	マジメ	10	大ボケ	14	元気
3	ノーテンキ	7	単細胞	11	慎重	15	高飛車
4	内気	8	皮肉屋	12	キザ	16	頑固

マスターデータ……特技

1	射撃	5	陸上競技	9	記憶力	13	ロボット工学
2	格闘技	6	メカいじり	10	コンピュータ	14	音楽
3	剣技	7	力自慢	11	国語	15	登山
4	球技	8	精神統一	12	数学	16	飛行機操縦

地形……行動

1	有利な地形から出ない	5	相手の不得意な地形へ行く
2	相手を誘い込むように動く	6	遮蔽物を利用する
3	不得意な地形だけは避ける	7	空中での機動を重視する
4	相手の得意な地形は避ける	8	地形にはこだわらない

オペレーション……攻撃目標

1	消耗させる	6	移動スピードを落とす
2	動きを止める	7	クリティカルヒットをねらう
3	ウェポンを封じる	8	反応速度を落とす
4	命中率を落とす	9	防御力を落とす
5	パワーを落とす	10	無作為

記入例（チームはダミーです）

ハイパーウォーズ参加登録証

名前	電撃太郎	※この欄には何も書かないでください	
住所	東京都千代田区神田神保町	IDナンバー	

■マスターデータ

名前	電撃二郎			男・女
性格	1	特技	1	
心	35	技	35	
体	30			

■ブレインコアデータ

名前	サイトウ		
習熟度	0	タイプ	1
攻防率	50	索移率	50

■スタッフデータ

名前	メディアワークス		
調整	25	メンテ	25
機動	25	分析	25

■参加チーム

50	ダミーチーム

参加券を貼ってください

■ビーストデータ

名前 電撃王

		No.	制御値	価格
素体		2	400	3800
因子	(1)	4	130	300
	(2)	8	200	450
	(3)			
	(4)			
	(5)			
ブレイン		8		1800
フレーム				
マッスル				
アーマー				
センサリー				
ウェポン	(1)	6	50	300
	(2)	13	200	500
	(3)	23	200	350
	(4)			
	(5)			
合計			1180	8000

■地形

エリア	A	行動	1
平地	1	砂・沼	2
障害	4	山地	3

■索敵行動

因子	2	攻撃	35
接近	35	回避	30

■オペレーション

	ウェポン	因子	スタイル	攻撃目標
前半	1		1	10
中盤	2		2	10
ピンチ	3	2	3	10
チャンス	3	2	4	10

■スペシャルウェポン

名前	電撃クラッシュ		
ウェポン	3	使用時期	4
強化	2	費用	500

●マニュアル索引

HWサロン

特典につられ、人が集まる。そしてAVGが・400を切る。よって通常チームに降格させられる。人これをHWバブルを呼ぶ。（神奈川県・市川賢・BF704）

作戦と応募方法について

●ハイパーウォーズへの参加方法

誌上ゲーム『ハイパーウォーズ』への参加は、右ページの登録証に必要事項を書き込み、この文章の最後にある住所に郵送するだけ。特別な費用はかからない。データはコンピュータで入力・処理され、その結果は次回の誌上で発表されることになる。

登録証は右ページを切り取るか、コピーをとり、**下の参加券（コピー不可）を忘れずに貼ること**。名前はペンネームを使う場合も必ず本名を併記し、住所も書いておくこと。

●IDナンバーについて

大会で好成績をあげた参加者および、投稿などで大会に貢献した者には、IDナンバーが与えられる。以降の大会でこのIDナンバーを登録証に記入すれば、ボーナス・Bcが使用できる。これはそのボーナスを得た次の大会から毎回使用可。成績によって与えられるボーナス・Bc（基本8000Bcに加えて使える）は、優勝者には1200Bc、準優勝者には800Bc、その他の決勝トーナメント進出者は500Bc、本選進出者には200Bc（※）。別の大会で得たボーナスも重複使用可（たとえば第1回で本選進出、第3回で決勝トーナメントに進出したならば第4回では700Bc使用できる）。

IDナンバーはオーナーのものではなく、マスターとブレインコア固有のものなので、**以前の大会で得たIDを使うなら、マスターとブレインコアの名前を変えてはならない**（他のデータも変えないほうが望ましいが、ルール上は変えても失格にはならない）。

※上位リーグ所属者のボーナス・Bc

上位リーグのチームに所属して好成績を上げた場合、ボーナス・Bcは以下の額となる（特典なしとしているチームは従来どおり）。優勝＝900Bc、準優勝＝600Bc、決勝トーナメント進出＝400Bc、本選進出＝150Bc。ボーナスの減少は所属チームが特典を受けている大会にのみ適用されるもので、それ以外のときは獲得ボーナスは従来のまま。

●ビーストデータについて

ビーストデータの記入は72ページのデータの書き込み方と、70〜72ページのパーツ表をよく読んで行うように。

●マスター、ブレインコアについて

マスターとはビーストの操縦者。ブレインコアとは、マスターの相棒である意志を持った人工知性体。通常も行動を共にするマスターも多い。好みでアンドロイド型にしたり鳥型にして肩にのせていたり、その形状はさまざま。ビースト操縦時はブレインの中枢として機能する。ビーストの性格上の個性はブレインコアとマスターの融合人格である。そのため、行動パターンもその影響を大きく受ける。マスターとブレインコアには必ず名前をつけること（それぞれの名前の付け方は自由。スタッフなどには名前をつけなくてもかまわない）。**マスターの「性格／特技」は73ページのチャートのなかからひとつずつ選び、その番号を記入すること**。「心」「技」「体」はそれぞれの訓練の度合いで、順に精神（勇気。力場を使用するもの）、技術（知恵。力場を使用するもの以外）、体力（根性。耐久力や消耗など）を鍛える。**合計で100ポイントをこの3つに自由に割り振ること（最低1）**。ブレインコアの「習熟度」は戦闘経験値で、ここには基本的にはマスターとブレインコアの**過去の大会参加回数を書くこと（初めての参加なら0）**。ただし、大会で好成績をあげた者は、習熟度ボーナスも加えることができる。ボーナスは優勝者10、準優勝者5、その他の決勝トーナメント参加者3、本選進出者2。これは参加回数に加えることができる。すなわち1回優勝し、1回本選に進出し、全部で5回参加したとすれば、習熟度は17になる。なお、IDを持っていない参加者の場合、この項目はこちらでは管理していない自己申告になるので、不正のないように。

「タイプ」はブレインコアの性格のようなもので、73ページのチャートのなかからひとつ選び、その番号を記入すること。覆面データとしてマスターの性格との相性もある。「攻防率」は能力を攻撃と防御にどう割り振るかのセッティング。**1〜99までの数字を入れること（数字が多いほど攻撃重視）**。「索移率」は同様に索敵（待ち伏せを含む）と移動（回避を含む）で、これも**1〜99の数字を入れること（数字が多いほど索敵重視）**。

●スタッフについて

スタッフとはビーストのサポートを行う仲間たちのこと。「名前」はそのスタッフグループの名称、通称。自由に決めてよい（記入しなくてもかまわない）。スタッフ構成を何を重視して行うかを表したものが以下の項目で、「調整」はパーツの信頼性を高め、より高い能力のビーストをつくりだす能力。「メンテ」は消耗やダメージの回復を行う能力。「機動」はフィールドの現場に駆けつける能力で、これが高いと試合継続中でも戦闘から脱出したビーストのところでメンテが行える。「分析」は敵ビーストやフィールド内の情報を分析し、伝える能力。**4つのパラメータの合計が100になるように（最低1）数字を割り振って入れること。**

●チームについて

HWにおけるチームとは、志を同じくするもの同士が集まり、チーム成績を競うためのものである。

チームに参加するには、**登録用紙のチーム欄に参加するチームの番号ひとつと、そのチーム名を書き込むこと**。チームに参加するしないはまったくの自由。**参加しない場合はチーム欄は空欄のままにしておくこと。**他のチームへの移籍も自由。

●地形について

「エリア」は「データの書き込み方他・地形」にある4つのエリア、**ABCDのどこで予選を戦うか、希望するものをひとつ書き込むこと**。「行動」は、**73ページのチャートからひとつ選び、その番号を記入すること。**「平地」「砂・沼」「障害」「山地」の欄は、**この基本地形のどこを戦いの中心とするか、その比率を合計10ポイントを割り振って決めること（最低1）。**

●索敵行動について

最初はまず敵ビーストを発見すること、索敵行動から始まるが、そのときの作戦を決めるのが索敵行動欄。「因子」は使用する因子のこと。**使用する特殊効果を持つ因子の番号（ビーストデータの因子記入欄にあるカッコ内の数字）を書き込むこと**。何も使用しない場合は書かなくてもよい。「攻撃」「接近」「回避」は索敵距離での行動タイプで、順に積極的に索敵戦闘用の武器を使用して攻撃する、発見した敵ビーストに近づき近接戦を挑む、発見した敵ビーストには近づかないようにして距離をたもつ、というパターン。**これに合計で100ポイントを割り振って作戦を決めること（最低1）。**これにより索敵距離時の行動パターンとその能力（ポイントが多いほどその行動の能力も上昇）が決定する。

●オペレーション

オペレーションとは近接戦のときの作戦のこと。4つのタイミングに分かれている。「前半」とは戦いが始まってすぐの段階。「中盤」はある程度戦いが続き、どちらかがそれなりにダメージを受けているが、まだ致命的な状態ではないとき。つぎのふたつは両方とも終盤だが、「ピンチ」とは自分のほうが危ない状態、「チャンス」とは敵のほうが危ない状態。その状態のときにどういう行動をとるかをそれぞれ決定しなくてはならない。「ウェポン」はどの武器を中心に使うかで、**使用したいウェポンの番号（ビーストデータのウェポン記入欄のカッコ内のなかの1から5までの数字。ウェポン自体の番号ではない）をひとつずつ書き込むこと。**ビーストは指定のウェポンを使用できるような間合いをとるように移動を行う。もちろん、そのウェポンしか使わないのではなく、作戦や相手との距離によって、他の武器も自動的に使用していく。「因子」は、どの因子の特殊効果を使用するかで、**その使用する因子の番**



ハイパーウォーズ
参加券④

※郵便料金が値上げされています。郵送の際は注意してください。

号（ビーストデータの因子記入欄にあるカッコ内の数字）を書き込むこと。因子を使用すると、ある程度消耗率が悪化する。何も使用しない場合は書かなくてもよい。特殊効果のない因子をオペレーションで使用しても何も起きない。「スタイル」と「攻撃目標」は具体的な作戦で**73ページのチャートのなかからひとつずつ選び、番号を書くこと。**

●まとめと参加登録証の宛て先

記入例を参考にして、以上のルールにしたがって順番どおりに書き込んでいけば、登録証は完成しているはず。ルールでとくに重要な部分は太い文字になっているので、そこをよくチェックすること。完成した登録証は封筒に入れ、「〒350-11　埼玉県川越市脇田本町15の19　ニューパレスビル新館4Ｆ（株）アクト・ジャパン内「ハイパーウォーズ」参加係」まで送ること。**締め切りは3月18日消印まで（※）。**

チーム広報板

●新公認チーム発表

〈71・シルバースター．Co.〉

メカニカルスタッフグループを母体にメーカー参入を目的とするCo。個性的なビースト大募集！　スタッフ名の最後にSSCと入れ、使用率５％以下のパーツを１つ使用することが条件。　（東京都・銀星会）

〈76・爪牙戦士団〉

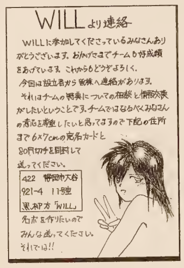
攻守ともに優れたバトル・ビーストを駆り、どんなときでも勝つ気のある人……規定数を倒すビースト作りをする人であれば、おおいに歓迎。マスター・コア・ビーストの名前はオリジナルであることが条件。　（埼玉県・ZAG・NIC）

※沖縄県のみ3月19日消印締切

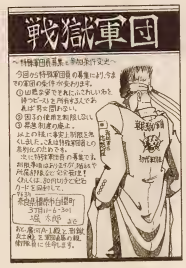
▶神奈川県・熊倉正晴



▶静岡県・黒柳徹



▶奈良県・げるちゃん



▶兵庫県・すら・くら



（切り取り線）

ハイパーウォーズ参加登録証

名前	
住所	

※この欄には何も書かないでください

ナンバーID	

■地形

エリア		行動	
平地		砂・沼	
障害		山地	

■索敵行動

因子		攻撃	
接近		回避	

■オペレーション

	ウェポン	因子	スタイル	攻撃目標
前半				
中盤				
ピンチ				
チャンス				

■マスターデータ

名前	男・女

性格	特技		心	
技			体	

■ブレインコアデータ

名前	

習熟度		タイプ	
攻防率		索移率	

■スタッフデータ

名前	

調整		メンテ	
機動		分析	

■参加チーム

参加券を貼ってください

■ビーストデータ

名前	

	No.	制御値	価格
素体			
因子	(1)		
	(2)		
	(3)		
	(4)		
	(5)		
ブレイン			
フレーム			
マッスル			
アーマー			
センサー			
合計			

ウェポン	(1)		
	(2)		
	(3)		
	(4)		
	(5)		

■スペシャルウェポン

名前	

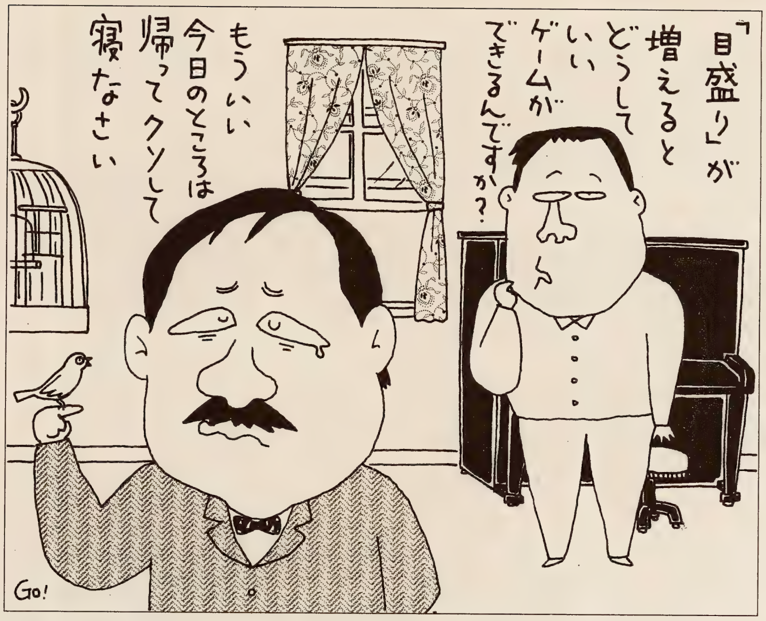
ウェポン		使用時期	
強化		費用	

ESSAY

岩崎敬真 わが夢のスタートレック

第11回

ソフトの歴史はハードの歴史



『スタートレック』と『ポン』、このふたつがほとんどあらゆるTVゲームの「ルーツ」だけど、じゃあどんな風に発展していったか？

基本的にはコンピュータの進歩に伴って発展したってことになる。コンピュータの発展は当然ソフトとハードのふたつがあるけど、そのどちらが大きな要素かといわれれば、ハードウェアに決まっている。なんせハードなしにはソフトは作れない。アーケードのようにハードがソフトに合わせて作られる場合もあるけれど、それすらそのときの技術レベルで作れない（コストが合わない）ものなら、ソフトの要求は絶対に満たされない。つまりソフトにハードが合わせる場合ですら、広い意味でのハードの能力に負ってしまうわけだ。

では、ハードの発展で大きくソフトに影響したものは何か？　と言うと、つぎの３つになる。

●ディスプレイの使用
●速度の向上
●メモリの増大

まずディスプレイだけど、これの最大の変化は「TV」に表示されるようになったこと。『スタートレック』の最初のモノは（見たことはないんだけど）タイプライターのオバケのようなものに打ち出されるゲームだった。これがTVになって自由に画面を書き換えられるようになったんだから大変な変化だよね。『ポン』に至っては、これなしには絶対に作れなかったものだし、だいたいビデオ（TV）ゲームって言葉そのものが「TV」なしにはありえないんだから、これが一番大きいのは誰だって納得できるだろう（笑）。

「速度の向上」も『ポン！』と今のアクションゲームの画面上で動く数の差を考えれば明らか。遅い機械ではほんの少ししかモノが出せないけど、速い機械ならすんごくたくさんのモノが出せるし、『ポン！』みたいに３つとか４つまで減らしていいなら、ケタちがいに複雑なものを動かすことも許される（最近の格闘ゲームを見れば、どれくらい複雑なものが動かせるのかわかるってもんでしょ？）。

そして最後にメモリだけど、これは前に挙げたふたつより、大きな要素には見えない。だけどこれは実はゲームにはある意味でもっとも大きく関係している要素なのだ。

たとえばファミコンの初期のゲームと後期のゲームを比べると、初期は８〜16キロバイト程度だったが、それから５年たってみれば平均で１メガ〜２メガビット＝128キロバイト〜256キロバイト。

初期と後期では容量の差は実に８〜16倍になっているのだ。「それがどうした？」と言うかもしれないが、ちょっと考えれば「容量の増大」がどれくらい大切なことかわかる。16ページしかない本じゃショートショートを書くにも苦しいだろうが（星新一氏のショートショートだって16ページよりは長い物も多いだろう）、256ページある本ならしっかりした小説も書けようというものだ。逆から見れば同じマシンでも容量が10倍ちがえば、ケタちがいにいいゲームを作りえるのだ（100倍ちがえば「戦争と平和」だって作れるってもんだ）。

ある一定条件、マシンの性能がある程度あって、ディスプレイもそれなりならゲームにおいてもっとも重要な要素は「メモリ容量」だと言ってもまちがいない。（それどころか少々の性能にちがいがあったって埋めることもできる）。

そして、ここに「ゲームはアイディアだ」とのたまう人（評論家によくいる）の陥っている、もっとも大きな落とし穴がある。「ゲームはアイディアだけ」だったのは初期のファミコンとかパソコン（88時代ね）ぐらいまでで、いまではそんなことは少なくともプロの世界ではまったく通用しないのだ。

さっきのアナロジーを引っ張り出して考えればわかるが、16ページのショートショートはまさにアイディアがもっとも重要な要素となりえるが、200ページを越える小説ともなれば「アイディアだけ」ではとても最後まで読者を引っ張り続けることはできない。確かにアイディアは重要だが、しょせんは１要素にすぎないのだ。それ以外にも語り口とか状況描写とか、性格の掘り下げとか重要な要素はいくらでもあるのだ。ところが「ゲームはアイディアだ」といっている人たちはそういう部分をすべて無視して異様に極端なバカげた意見をいっている。

つまり小説に置き換えれば「小説でもっとも重要なのはアイディアだ、アイディアさえよければ、描写がゴミだろうと文章がヘタクソだろうといい小説だ」と言っているに等しい。これがどれほどバカげた意見かは、考えるまでもないだろう。

……かなり脇道にそれちゃったけど、『スタートレック』や『ポン！』はハードの進化に伴って発展してきて、いまのゲームが出来上がっているってことはなんとなくわかったんじゃないかな？

では実際に、そのハードの進歩はどんなふうに具体的にソフトに影響を与えたのか？　といえば……昔のソフトと今のソフトを見比べるのが一番だろう。絵はきれいになり、音はよくなり、そしてモノによってはしゃべったり、グラフィックが出るようになったり。これを「挟雑物がついただけ」というかも知れないが、やはり映画がトーキーになり、カラーになることで表現力を増していったように、ゲームも表現力を増して来たのだ。つまり、ハードの進歩は表現力の進歩だったのだ。

P R O F I L E

最近、自分のコンピュータの環境を派手に変更しました。そしたらドエライ変なことがいっぱい起こって散々な目に会っています。でも仕事が始まらなくてヒマな時に、この変更で変なことが起こってくれて、散々悩まされているのは楽しいです。早く仕事始まらないかなぁ。始まるといいのになぁ。



 イラスト／中野豪



元祖オタク！平賀源内を知れ!!

大沼弘幸とわたなべぢゅんいち

絵師

中村博文

◈ 平賀源内の友人、杉田玄白と中川淳庵は、オランダ語の解剖書『ターヘル・アナトミア』を翻訳し、日本初の本格的解剖書『解体新書』を刊行した。今回は、日本の文化史に残るこの二人の偉業を詳しく紹介しよう！ ◈

其の八　玄白・淳庵『解体新書』の翻訳に挑む



平賀源内の実に多彩な友人関係は、前回の友人相関図で示した通りだが、さすがに「類は友を呼ぶ」というべきか、それぞれがユニークで有能な人物ばかりなのである。

その中でも特に有名なのが、『解体新書』を翻訳した杉田玄白と中川淳庵だろう。

この二人は、我々の小説『大江戸乱学事始　源内化け猫暴き』でも、源内と共に主役を張っているのだが、現実にも大変親密な間柄にあった。

事実、源内が牢死という悲惨な最期を迎えた時、玄白はその死を悼んで墓碑銘に以下のような詩を刻んでいる。

ああ非常の人
非常のことを好み
行ないこれ非常
何ぞ非常の死なる

まさに、当時、最先端の蘭医学者ともいうべき玄白にとってさえ、源内は「常識を超えた」非常の人であったのだ。

さて、この玄白が『解体新書』、即ち、オランダの解剖書『ターヘル・アナトミア』に初めて出会ったのは、明和八（一七七一）年のことであった。

これは、同じ若狭藩の蘭医・中川淳庵が江戸の長崎屋に滞在しているオランダ人から借り受けてきたもので、その解剖図の綿密さに驚愕した玄白は、藩の重役に頼み込んで藩費で購入してもらう。

そして、同じ年、小塚原刑場での腑分け（死体の解剖）に立ち合った折、『ターヘル・アナトミア』の解剖図と本物の人体の内部とを照らし合せて、改めて、その書の偉大さを実感した。

なにしろ、それまでの日本の医学は漢方が主で、たとえ医者であろうとも人体の解剖などは禁忌すべきものと考えられていたのだ。

この腑分けからの帰り道、腑分けに立ち合った玄白、淳庵、そして中津藩の藩医・前野良沢は、『ターヘル・アナトミア』の翻訳を決意する。

やがて、この三人に幕府の奥医師・桂川甫周が加わったが、翻訳作業は遅々として進まない。

なにしろ、蘭語を読める者などほとんどおらず、辞書もない状態なのだ。例えば、「鼻はフルヘッヘンドしたものである」という一文を訳したいのに、「フルヘッヘンド」がわからない。さまざまな例文を当たっていくうちに、「うず高し」という意味ではないかと見当がついた。要するに「鼻は高い」というだけの文章だったのである。たったこれだけのことを訳すのにこれほど苦労しているのだから、後は推して知るべしというところであろう。

それでも、二年後の安永二（一七七三）年には、解剖図三枚と文章二枚を合わせた簡略本『解体約図』を刊行することができた。ちなみに、この時、解剖図を描いたのは、前にも述べたように、源内の洋画の弟子・小田野直武である。

そして、翌年の安永三（一七七四）年、完全本である『解体新書』がついに刊行された。鎖国政策を堅持し、西洋の文化が入ってくることをかたくなに拒み続けていた当時の日本において、この『解体新書』こそは、西洋の科学技術書を初めて日本語に翻訳した本となったのである。



書き手紹介

大沼弘幸

OVA『エリアル』等を企画し、小説は『サイレントメビウス外伝・幕末闇婦始末記』、そして、わたなべ氏と共著で「平安京英雄譚」シリーズを執筆。

わたなべぢゅんいち

OVA『戦え！イクサー1』『妖刀伝』『孔雀王』『マダラ』等のモンスターデザインを担当。監督としては、『アンティーク・ハート』『エリアル』等がある。

『女神転生』原作者・西谷史が渋谷の影の部分に挑む意欲作

東京SHADOW SHIBUYA

FILE 2

作：西谷 史
画：若菜等＋Ki

前回は代表的なミステリー・スポットを訪ねたが、今回は渋谷と宗教の密接な関係に光を当てる。なぜか世界の宗教関連施設がここに集まっている事実を探っていけば、渋谷のもうひとつの顔が浮き彫りにされてくるはずだ。





世界のメジャー宗教が一堂に集う街、渋谷

「先生、渋谷って、イスラム教会も、ユダヤ教会もあるのね」

ふらっと事務所に来て、資料をひっかきまわしていたサラ・祁答院が、何気なく呟いた。

「いま、なんて言った？」

ぼくは思わず身を乗り出した。

「ほら、これよ」

サラは、資料のコピーを指先で弾いた。

何日か前、東京唯一のイスラム寺院が渋谷にあったという情報を得て、区役所で宗教関係の資料を集めてきた。その中にユダヤ教会の記述があったなんて……。

「オーバーね、どうして、そんなに驚くの？」

「渋谷の中心は、明治神宮だ。キリスト教のプロテスタント、カトリックに、仏教の各宗派もある。それにイスラム教、ユダヤ教が加わってみろ、世界のメジャー宗教がすべて渋谷に集まることになるんだ。これが、驚かずにいられるか」

「ふーん……」

どうでもよさそうに、サラは資料を投げた。

「これは面白くなってきたな。サラ、手伝ってくれよ」

「いやよ。あたし、忙しいの」

「そう言わずに……仕事を紹介してやっただろうが」

「はいはい。で、なにをすればいいの？」

ふてくされたサラは、椅子に足を投げ出した。おーお、きれいな足だこと……。

「なに見てんのよ、セクハラで訴えるわよ」

まったく、かわい気のないやつだ。

「まず、ユダヤ教会の電話番号を調べてくれ。俺はイスラム教会のほうを調べる」

ぼくは、イスラム関係団体に取材を申し込もうとした。

ところがこれが予想以上に難しい。電話名簿に登録した団体はいくつもあるが、古くて使えない電話番号だったり、留守電だったりする。

文化庁、都庁、区役所と、手がかりを求めて電話をかけ続けるぼくを尻目に、ユダヤ教会にアプローチしていたサラが、流暢な英語で話しはじめた。こいつはイギリス留学しているから、英語は得意なのだ。

もしや……。背中を冷や汗が流れた。

「先生、教会の人が出たよ。日本語は喋れないってー」

ぼくの狼狽を楽しむように、サラは受話器を渡して、ニヤッと笑った。

「I…I'd like to speak Japanese,ワッ、違う、I'd like to speak with rabi（ユダヤ教の聖職者）」

しどろもどろで話すぼくに、ラビは翌週の会談を約束してくれた。

「あらー、先生、ずいぶん英語達者になったじゃない。初めて会った頃は幼稚園なみだったのに、キャハハハ」

憎たらしくも、可愛い笑い声をあげるサラであった。

イエルサレムを超える宗教都市かもしれない

翌週、ぼくは編集部の吉原氏と、ユダヤ教会を訪ねた。

広尾のT学園に近い、高級住宅地の一画に、赤いレンガ外装のシックなビルがある。何度も前を通り過ぎた後で、壁のダビデの星にようやく気づいた。

ユダヤ教の聖職者というと、黒服に長い髭の長老を連想するが、ラビ・リーボーはスーツに身を包んだ、エネルギッシュな伝道者であった。

「よく来たね。なんでも聞いてくれたまえ」

ラビの好意にあまえて、ぼくは教会の歴史を尋ねた。

彼の話によると、日本で初めてのユダヤ教会は戦前に神戸に作られ、2番目が1953年に渋谷に作られた。ただし神戸は聖職者が不在で、渋谷教会は日本で唯一、聖職者のいるユダヤ教会であった。

ユダヤ教は、原則的にユダヤ人の家族しか受け入れないから、渋谷教会の信者は、ユダヤ人100家族ほどらしい。

「ラビ、ところでなぜ、ユダヤ教会を渋谷に建設されたのですか？」

ぼくは、いちばん気になることを尋ねた。

「なぜ？」

不思議そうな彼に、ぼくは渋谷に世界の大宗教が集中している事情を話した。

「うーん、私は日本に来て6カ月しか経ってないから、昔の事情はよく知らないが、東京に滞在するユダヤ人が増えて、教会を設立することが決まったとき、信者が、銀行や取引企業に適当な土地を捜してと依頼したところ、ここが見つかったようだ。以前この土地には、古いアパートがあったらしい。

しかし、きみの言うとおりなら、すごいことだね。渋谷はイエルサレムを超えるかもしれない」

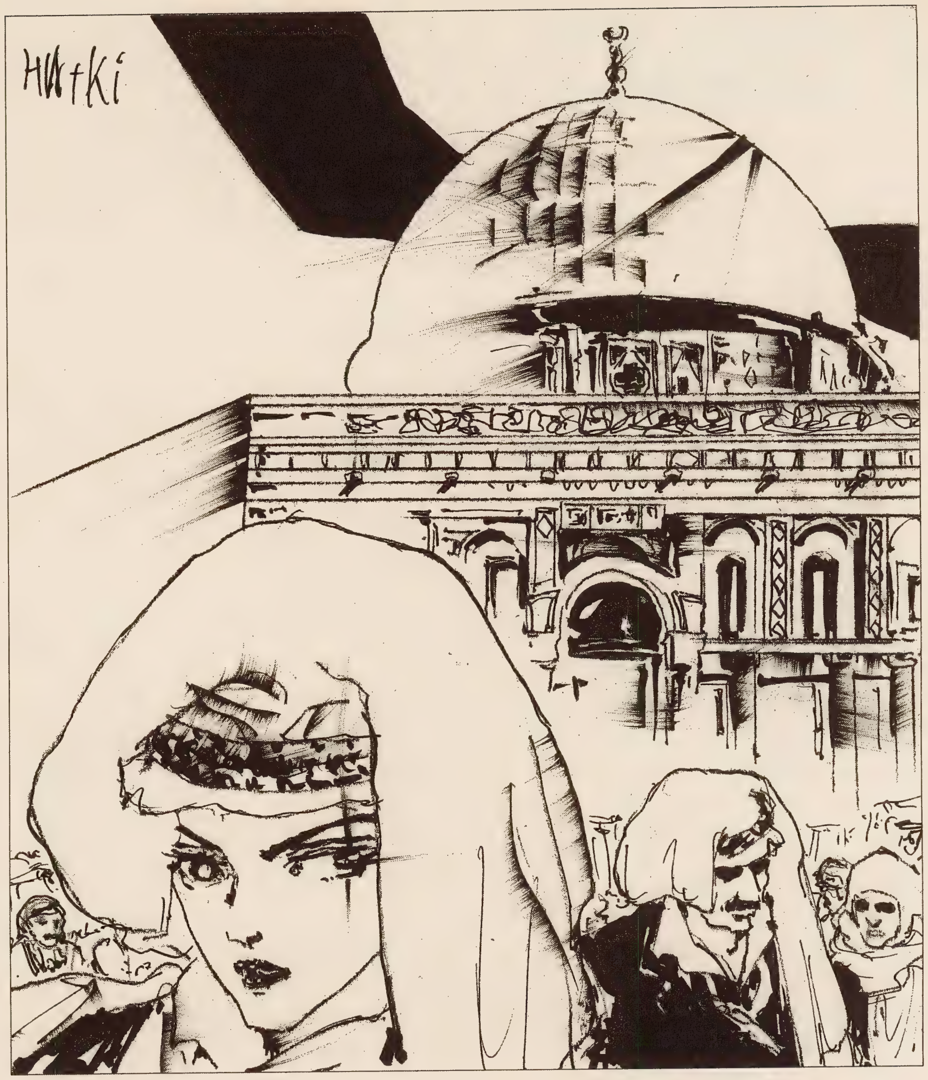
「はっ？」

「だって、イエルサレムには、仏教寺院も、神社もないからね」

いたづらっぽく、ラビは微笑した。



▲ユダヤ教会の中は神聖なる別世界。ラビは快く私たちを会堂に案内し、聖所に納められている、トーラーと呼ばれる律法書を見せてくれた。



渋谷に教会を築いたユダヤ人たちの想い

偶然にしても、やはり渋谷には何かがある。

新たな確信めいたものを胸に、教会を後にしたとき、ぼくたちの背後で、なにかが光った。

振り向くと、雲の切れ間から差し込んだ太陽の光が、教会に隣接するマンションの外壁に反射していた。

来たときは、住居表示にばかり気をとられて気づかなかったが、それは日本では滅多に見ることのない、美しい石灰岩の外壁であった。

「イエルサレム……」

1度だけ訪ねたことのある、聖都の情景が、鮮やかに蘇った。

「なんですか……？」

「イエルサレムの建物は、みなあれと同じ地中海産の石灰岩で作られてるんですよ。陽光が当たると、街全体が黄金色に輝くときがある……そういえば坂が多い渋谷の地形は、イエルサレムに似ている」

ぼくは、ここに教会を定めたユダヤ人たちの想いが、わかったような気がした。

渋谷に集う宗教

神道

明治神宮、東郷神社、金王八幡など、多数

仏教

天台、真言、浄土、浄土真宗、日蓮宗などほとんどの宗派

キリスト教

カトリック、プロテスタント（プロテスタントの教会が多い）

イスラム教

1938年設立、首都圏唯一、日本最大（現在改装のため、取り壊し）

ユダヤ教

1953年設立、首都圏唯一、日本最大

その他、生長の家本部、PL教団東京支部、天理教などの宗教施設を含めれば、200近い教会、寺院がある。最近設立された新・新宗教の施設をカウントすると、この数字は倍近くになるだろう。

また渋谷にはどういうわけか、古代から現代まで、墓が非常に多い。これについては、別に特集する。

みんな渋谷に来る！ただの偶然なのか？

一方イスラム教へのアプローチは、困難を極めた。イスラム教は、他の宗教と比べて、神と人間の結びつきが格段に強く、聖職者に強い権威を認めない。そのためカリスマ的指導者がいないと、集団としてまとまりにくい。だから、歴史を知る人にはなかなかめぐりあえず、1938年に大山町に建設された日本最大のイスラム寺院が、改修のために1986年に取り壊されたことがわかるまで、２日かかった。

その間にサラは、日本イラスム史を文献で調べてくれた。簡単にそれを紹介しておこう。

1917年ロシア革命によって、多数のイスラム教徒が日本に亡命してきたのが、日本のイスラム教の始まりであった。

彼らは渋谷区千駄ヶ谷に礼拝堂を作り、それが後に日本最大のイラスム寺院となる。

このときイスラム教を後援したのは、元内閣総理大臣の林銑十郎、子爵小笠原長生ら、そうそうたる顔ぶれであった。

欧米キリスト教国と戦う日本は、イスラム教をアンチテーゼとして保護したが、敗戦後はそれが災いして、日本のイスラム教徒は激減する。しかし、じわじわと信者は増えつづけ、現在は約５万人の日本人信者がいる。

「だけど、すごいわねー。あと生長の家の本部があって、PL教団の東京支部でしょ、この間、オーム真理教の建物も見つけたわよ。なぜこんなに渋谷に集まるのかしら？」

「……」

「先生なに考えてんのよ。人の話を聞きなさいよ！」

サラが、大きな声を出した。

「いや、千駄ヶ谷に礼拝堂が作られたと書いてあるけど、千駄ヶ谷って何かあったよな」

「沖田総司が死んだ場所！」

「ミーハーなことは、よく知ってるね」

苦笑したとき、インスピレーションが駆け抜けた。

「どうしたの？」

けげんそうなサラにはかまわず、データベースを検索する。

ざわざわと胸が高鳴る。

「やっぱり！」

ぼくはディスプレイを見て、うなった。

「ねえ、なんなのよ！」

「江戸時代、千駄ヶ谷に２人の有名人か住んでいた。１人は沖田総司もう１人が、新井白石だ」

「ふーん」

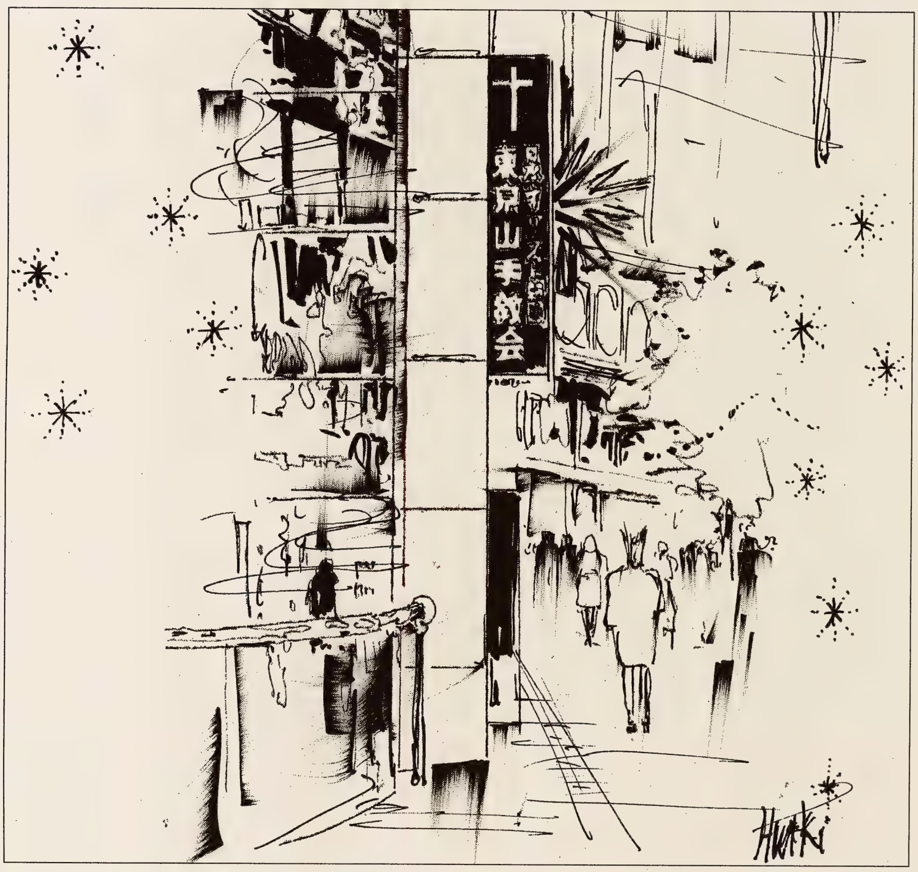
「新井白石は、西洋紀聞という本の中で、イスラム教を日本に紹介した、最初の人なんだ。彼の住んでいた街へ、百数十年後に、最初の礼拝堂ができたってわけさ」

「また、偶然の一致？　すごいわね」

「感心してる場合じゃないだろ。渋谷の秘密を占星術で解きあかすって編集部に売りこんだのは、キミだぜ」

「あら、そお？　ホホホホ」

いつものとおり、笑いでごまかして、サラは帰って行った。何を考えてるんだ、まったく。



渋谷のランド・マーク山手教会の意外な事実

街頭で布教する伝道者、新宗教の人々、ぼくがインタビューした人はみな、渋谷に宗教が集まるのは、若い人が多いからだと答えた。

だが、若者の街として渋谷が発展する、はるか前から、渋谷には宗教が集積していた。

これは、すべて偶然なのか！

ぼくの問いに、答えてくれる人に出会ったのは、１月末の寒い月曜日のことであった。

その日、ぼくは山手教会に取材に出かけた。面会の約束をしていたわけではない。なんとなくあの建物を訪ねたくなったのだ。

行ってみると門が、閉まっている。

電話して取材を申し込むべきか……迷いながらビルの周辺をうろついていると、１階に、東京渋谷福音教会という表示があった。

「山手教会は、日本キリスト教団のはずだ」

好奇心にかられて、ぼくはドアをたたいた。

「あの、こちらは山手教会じゃないですか？」

「違います。ここは、福音教会です」

応対してくれた、女性がそう答えた。

一瞬、好奇心がむずむずと頭をもたげた。

宗派によるいさかいが多いのは、仏教ばかりではない。キリスト教も同じだ。だから、２つの宗派が同じ建物に入るのは、珍しい。

ぼくは、イエルサレム以外でこういう例は知らない。

「なぜ？　いつからですか？」

「ちょっと、お待ちください」

質問を浴びせかけるぼくを扱いかねて、事務の人が若い牧師さんを紹介してくれた。

「この教会は、米国アライアンスミッションの宣教師のキム・サムエル牧師が設立されました。最初は東京バプテスト教会で礼拝していましたが、1984年からこの場所を山手教会から、お借りしています」

沖胡牧師（現在は神学校を卒業した後の研修期間なので、伝道師というのが正しい）は、いきなり飛びこんで来た、どこの馬の骨ともわからないぼくに、緊張気味に応対された。

しばらく話すうちに、沖胡牧師が、たいへん誠実な人であること、教団がつつましやかに、運営されていることがわかってきた。

設立されて間がなく、信者数の少ない教団が、渋谷に居を構えるというのは、大変な資金負担ではないかという気がした。

そのあたりをざっくばらんに尋ねたところ、沖胡牧師は「あなたなら、信じてくれるかもしませんが」と前置きして、教会がこの場所に来るまでのいきさつを話しくれた。

「1983年の12月のことです。サムエル牧師は、大きな新しい会堂を得ることを、毎日神に祈ってました。

ある日祈りの最中、彼の頭にヤマテという言葉が響きました。米国人の彼に、山手教会

に関する知識はありません。しかしその言葉があまりにも強かったので、ヤマテがつく場所を片っ端から訪ね、最後にここにたどり着いたのです。

あなたもご存じのとおり、一つの教会が、別の宗派に場所を提供するというのは、たいへん珍しいことですが、山手教会の牧師さんは、集会の時だけという条件で、この場所を貸してくださいました。その後、サムエル師を本当に信頼されるようになり、今は普段もこのフロアを使わせてくださいます」

人の日を見て理路整然と話す牧師が、啓示体験に触れる時だけ、言葉を選び、途切れ途切れに話すのが印象的であった。

米国の神学校を卒業した彼は、こうした超常体験が、世間でどう思われるかを、承知している。だから、躊躇したのだ。

「わたしも、渋谷に宗教が多いのは、気づいていました。たぶんそれは、若者が多いからだと思っていましたが、あなたの話を聞いていると、なにかこの街には、特別なことがあるかもしれないと思えてきますね」

彼は考えこみながら、うなずいた。

牧師に送られて公園通りに出ると、何かを思いつめたような青年と、腕を絡めたカップルが、眼の前を通り過ぎた。

いつか赤い稲妻の走った空から、羽毛のような雪がふわっと落ちてきた。渋谷の街が、今日の訪問を、喜んでいるような気がしてならなかった。

情報大募集

あなたの知っている渋谷の秘密に関する情報を送ってください。できれば生年月日を添えて…。〈あて先〉電撃王編集部『東京SHADOW係』

サラ・祁答院の SHIBUYA 占星術



男の人が、私の体を通り抜けて消えた

西平佳子さん（22歳）の体験
場所：渋谷　青山病院の近く
時間：1991年8月11日　午後2時

3年前の夏のことです。私の事務所があるマンションの階段を、友達と2人で降りていたとき、すごくあたりが暗くなったんです。電気はちゃんとついてるし、どうしたんだろうって友達と話していたら、男の人が、小さな女の子の手をひいて、階段を上がってくるんです。マンションの人じゃないし、着てるものがすごく古いし、へんだなーと思っていたら、その人、私に向かって、どんどん進んでくるの。

（ぶつかる！　なに考えてんのよ！）

そう思った瞬間、その人の体が、私の体にすっとのめりこんだんです。

一瞬体に電気が走って、何がなんだかわからなくなりました。気を失わずにすんだのは、友達が、ものすごい悲鳴をあげて、私の手をつかんで、階段を駆け降りてロビーまで、走ってくれたからです。

1階についたら、あたりが明るくなって、その子、ワンワン泣いちゃって。1週間くらい、何も食べられませんでした。

いま思い出しても、ゾッとするんだけど、不思議と恐いっていう感じはありません。男の人とは、1度も目を合わせませんでしたけど、あの連れていた女の子のことが、いまでも気になります。

♤サラの占い♤

ウーン、すごい話ねー。2人が同時に体験したんだから、間違いなく本当でしょうね。でも、正直言って、ホロスコープを描いてみるまでは、私も佳子さんの体験の、本当のすごさは、理解できなかったわ。

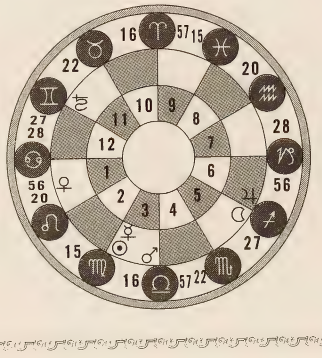
まず、彼女の生まれた時のホロスコープ（左）を見てちょうだい。人間の精神の活力を象徴する、第3室に乙女座があって、太陽、水星、火星と3つの強い星が入っているのがわかるでしょ。たぶん佳子さんは、すごく霊感のある人だと思うな。それと、ちょっぴり、放浪癖があるかもね。

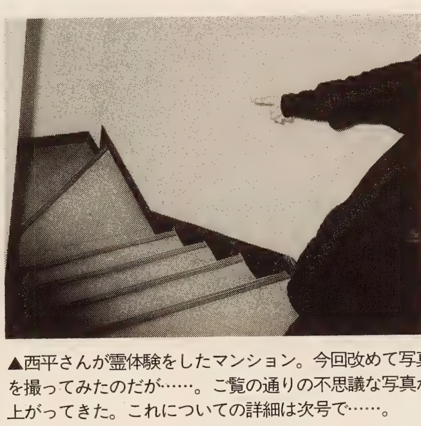
次に事件の起こった、8月11日の渋谷のホロスコープ（右）を見て。人間の精神や宗教を象徴する第9室に乙女座があって、そこに太陽、水星、火星の3つの星と金星、月、木星があるでしょう。

つまりホロスコープで見ると、佳子さんが生まれたときと正反対のポジションに、生まれたときと同じ星が、入っているわけ。こんなことは、人生で1度か2度しかないことよ。佳子さんにとって、この日は人生の2度目の誕生日だったんじゃないかしら。

私流に解釈すると、この日佳子さんが見たものは、幽霊なんかじゃなくて、過去の自分だったと思うの。一緒にいた男性は、もしかしたら、渋谷のスピリッツだったのかもしれないわ。いずれにしても、この時を境に、佳子さんの人生は大きく変わっているはずよ。

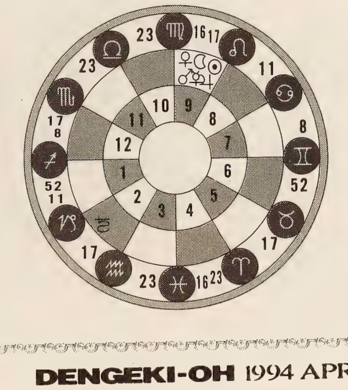
西平佳子さんのホロスコープ





▲西平さんが霊体験をしたマンション。今回改めて写真を撮ってみたのだが……。ご覧の通りの不思議な写真が上がってきた。これについての詳細は次号で……。

霊体験時の渋谷のホロスコープ



PLATZ VON KÖNIG

プラッツ・フォン・ケーニッヒ

今月は意外な特集を用意。青春の悩みをマジで解決しよう。友だちに教えてあげてもOK。『電撃王』が友情を育てる！

浅野宮子

M I Y A K O ・ A S A N O

ジュリアナからお立ち台が消えたいま、アイドルだってアンチバブリーなコに注目だ！ 日本短波放送の『たんぱDEコンパ』に出演中の宮子ちゃんは、趣味が「裁縫と料理」という、今どきめずらしい家庭的な女のコ。みんなで応援しよーぜ!!



さらわれちゃう女の子の役で、時代劇に出てみたいな

▲「特技は肩もみ。よくほめられます。コツは心をこめることかな（笑）」

——芸能界にはずっとあこがれてたの？

「私たちが小学校の頃って、おニャン子クラブがすごく流行ってたんですよ。部活で陸上とかやってたんですけど、早く帰って見てました。私も入りたいなぁと思って。でも、中学生になってないとダメだったから。それからずっと迷ってたんですけど、兄に〝お前はいつもそんなこと言ってて、何もやらないじゃないか〟って言われて、中学3年生のときに乙女塾のオーディションを受けたんです。初めてのオーディションで合格させていただいて……」

——オーディションではどんなことをやったの？

「履歴書と写真を送って、第2次試験ではいろいろ質問されて。最後の歌のテストでは指定の曲が、当日じゃないとわからないんですよ。3曲から選ぶんだけど、知ってる曲がなくて、浅香唯さんの『Belive Again』を隣のコに教えてもらって歌ったんです。あとは笑ってごまかして（笑）」

——でも、乙女塾は受験のために退団したんだよね。

「実家が千葉だったんで通いきれなくて。新宿まで出てくるのに2時半ぐらいかかるんです（笑）。くやしかったけど、いまはそれでよかったって思ってます。そのあと、事務所の先輩の新島弥生さんと桜井幸子さんの主演映画『おあずけ』の一般オーディションで準優勝をいただいて、いまの事務所の方にスカウトされたんです」

——じゃあ、最初のお仕事は？

「グラビアですね。演技とかはまだ全然やったことがないんです。歌のほうは今年デビュー予定なので、頑張っていきたいなと思ってるんですけど」

——趣味がカラオケってことは歌は得意？

「大好き！ カラオケボックスでは『つぐない』などのテレサ・テンさんの曲が多いんですけど（笑）。あと、岡村孝子さんの歌が好きです」

——やってみたい役は？

「日本舞踊を習ってて、和服が好きなんで、ドラマでも日本的な感じのに出たいですね。時代劇に出てくる、さらわれちゃう女の子の役とか（笑）。どんな役でも挑戦したいですけど」

——ラジオ『たんぱDEコンパ』はどんな番組なの？

「私はアシスタントなんですけど、公開録音なんでふつうのラジオとはちがう雰囲気ですね。お客さんがカメラを持ってきてるから、初めはすごく緊張したんですけど、いまは楽しんでやってます」

——裁縫や料理のほかに趣味ってある？

「朝早く起きて、おじいちゃんといっしょに近くの川に釣りに行ったりするんですよ。ちゃんとした竿でやればコイとか釣れるんですけど。私は小さいやつでフナとか狙ってるんですけど、じつは一回も釣れたことがないんです（笑）。でも、釣ってる間にいろいろ考えたり、のんびりしたりできるんで、雰囲気がすごく好きですね」

P R O F I L E

あさのみやこ：1975年3月24日生まれ。A型。身長154cm、B79W58H81。乙女塾第3期オーディション合格。現在は日本短波放送の『たんぱDEコンパ』レギュラー出演中。頼まれるとイヤとはいえない豪気な18歳だ。



撮影／江尻宏明

▲「最近は松田博幸さんの歌ばっかり聴いてます。松田さんのファンになって初めて、ファンの人の気持ちがわかりました（笑）」

シリーズ 謎と真実

ガチャガチャの謎と真実



通称ガチャガチャ。硬貨を入れてレバーを回すと商品が入ったカプセルが出てくる、駄菓子屋の軒先などによくあるアレのこと。現在そのクオリティは急激に進歩し、100円程度という安い価格でありながら、とくにトップメーカーのバンダイ製品などは極めて高い完成度を見せている。この知られざるホビー商品についてその謎と真実を探る。

知られざるロー・コスト ハイクォリティ・ホビー

★ガチャガチャの基礎知識編

●ガチャガチャとは何か？

機械式で電気を必要としない自動販売機の一種で、おもに子供向けのアイテムが入っている。硬貨を入れてレバーをガチャガチャ回すところから、そう呼ばれている。基本的な構造はアメリカ映画によく出てくるガムボール（球体のガム）の販売機と同じ。

●値段はいくらくらい？

以前は20円が主流だった（10円玉2枚を重ねて入れるようになっていた）が、現在は100円のものが中心。現在200円機も数出回り始めている（100円玉2枚を重ねて入れる）。

●どんな形の物が売られている？

機械構造の性質上、原則として球体の物しか販売できない。昔だと、ゴム製のボール（床に投げつけるとすごい勢いで跳ね回るやつ）など。現在はたいていプラスチックの球形のカプセルに入っている。カプセルは半分が透明で、中が見えるものが多い。

★バンダイ・ガシャポン編

●ガシャポンとは？

バンダイ製ガチャガチャの、販売機とその中味の製品名。カプセルの質・種類・量のどれをとっても、他社のものより抜きん出ている。そのけっして子供だましなどではない完成度の高さは驚異的。販売機は100円機、200円機合わせて全国で10万台程度。カプセルは累計で9億5千万個を越え、ヒット作だとひとつのシリーズだけで数百万個売れるという、じつはかなり大きな市場なのだ。

●ガシャポンが登場した時期は？

1976年。その当時のガチャガチャは20円のものが中心だったが、バンダイのガシャポンは当初から100円。200円のガシャポンが登場したのは1991年。

●ラインナップの特徴は？

ほかのバンダイ製品の多くとも共通しているが、そのほとんどがTVなどのキャラクター商品であるということ。この特徴はガシャポン登場当初から。また、昔のガチャガチャだと、極端に高額なものが

200円

クロスアップシリーズ セーラームーンR

注目！ 驚異の完成度!!





予備知識なしで見たら、とても200円のガシャポンとは思えないデキなのが、このクロスアップシリーズ。基本的に塩ビ製のフィギアとプラパーツの組み合わせで、大きさは80mm程度。ガシャポンに多いデフォルメはなく、リアルタイプの造形。写真の『セーラームーンR』は第3弾まで出ており、第1弾では変身後の決めポーズ、第2弾は必殺技のポーズだった。第3弾はセーラー戦士の飾り台を組み合わせるとハート型になるという仕掛け。ディテールと、プロポーション、表情、パーツの精度など、どの1点を取ってもそのへんのガレージキットなどよりはるかに高い完成度を見せており、そのままで組むだけでも十分以上に鑑賞に耐えうるものができる。写真も何も修正せず、単純に組み上げたもの。当然ながら組み上げるのに接着剤などは不要。『セーラームーン』のメインのファン層である小学生低学年の女の子でも十分楽しめる。もちろんまた別のファン層の高校・大学の男の子だと、色を塗ったり改造したり、さらに凝ったことができるはず（素材が塩ビなので専用の塗料などが必要だし、非常に細工はしにくいが）。

クロスアップシリーズはほかに『ストリートファイターII』などもある。こちらのほうは格闘ゲームキャラクターらしく、筋肉モリモリのボリューム感あふれるものに仕上がっていた。なかでも、春麗の足の筋肉と表情が絶品!!

安物のなかに混ざっていたりする、ギャンブル性の強いものもあったが、バンダイのガシャポンの場合はそのような当たりハズレ的な商品構成はしていない。もちろん、ガチャガチャという機械の性質上、運が悪いと同じキャラクターが連続して出たり、お目当てのキャラクターがなかなか出ないということはありうるが。

●過去の人気商品は？

社会現象にまでなったのが、通称「キン消し」こと「キン肉マン消しゴム」。TVアニメ『キン肉マン』のキャラクターをかたどった3～4cmほどの人形で、文字が消せるわけではないのだが、消しゴムと呼ばれていた。これが小学生男子の間で、大ブームを起こしたのだ。読者の中にもコレクションしていたという人もいるのではないだろうか。

●最近の人気商品は？

キャラクターでいえば、『セーラームーン』『ドラゴンボール』『クレヨンしんちゃん』『SDガンダム』『ウルトラ超戦士』(ウルトラマンシリーズのデフォルメキャラ）など。ほかに『スーパーマリオ』や『ストリートファイターII』などのゲームキャラも人気が高い。具体的な商品でいえば、100円のラインナップは彩色済みのものがだいたい人気が高く、とくに最近人気だったのは『ゴジラ』の彩色済みフィギア。200円のラインナップだと布製の人形のガシャポンキッズや『セーラームーン』のキーホルダーのセーラースイング。長く続いているシリーズは塩化ビニール製の『SDガンダム』の約60シリーズや『ドラゴンボール』の約20シリーズなど（どちらも継続中）。

●購買の対象年齢層は？

商品についている表示だと、組立式になっているものは6歳以上、組み立ての必要のない物は3歳以上。実際の購買層の中心は小学生の男子。これは昔から変わっていない。したがって、たとえばスーパー戦隊のように対象年齢層が低いキャラクターはガシャポンではいまひとつだった。しかし、最近になってガシャポンの置き場所が従来の模型店や文房具店から、スーパーやコンビニまでに広がったため多くの層に買われやすくなり、従来は少なかった女子や幼年層、物によっては女子高生にまで広がっている。それに伴って、キャラクターも新しいタイプの物が加わりつつある。また、比較的平均年齢が高いのがSDではないリアルタイプのガンダム。意外な反応があったのは、F・Bフィギアのゴジラ。子供が買ったものを親が見て、その親のほうが集め始めたという内容のハガキがけっこう寄せられそうだ。

●現在の傾向は？

もともと素材の選択やパーツ構成などの面で、ガシャポンは驚くほどさまざまな実験的な展開をしていたのだが、200円という商品価格によってやれることの幅がさらに広がり、新しいタイプのものが次々と登場している。実際200円カプセルがこの1年ほどで急激に伸びているという。また、購買方法も以前は何十個と1度にまとめ買いしてコレクションしていくというのが多かったそうだが、現在はふつう2～3個程度買うだけというように変化している。それに合わせて各シリーズの種類については以前は平均20種くらいあったのが、現在は10個くらいにしぼってより集めやすさを優先している。







販売機とカプセル

左が100円タイプで右が200円タイプの販売機。若干200円のもののほうが大きい。カプセルは上の写真の大きいほうが200円（直径60㎜程度）、小さいほうが100円のもの（直径45㎜程度）。販売機の中には100円のものだと120個、200円のものだと半分の60個入るようになっている。

セーラー戦士の基本パーツ構成



セーラー服が前後合わさる形で2パーツ（写真のセーラーマーズのみ腰のリボンが別パーツ）。体は上半身と下半身の2パーツ。プラパーツのティアラを押さえる形で前髪のパーツをはめこみ、前髪の間からティアラが見えるという自然な形になっている。髪の長いキャラは後ろ髪も別パーツ。ちびうさとセレニティは若干構成がちがう。必要最低限のパーツ数で雰囲気がよく出ている。

後ろ髪パーツの合わせ



見てのとおり立体的な組み合わせになっているのがヴィーナス、マーズ、プルートの後ろ髪のパーツ。これが寸分の狂いもなくピッタリと合う。セーラームーンはおだんご2つがそれぞれ別パーツ。ジュピターはポニーテイルが別パーツ。

プルートのロッド



ふたつのパーツを差しこむことで1本の棒になるセーラープルートのロッド。柄の中に凹穴をあけるには、特殊な金型が必要。そこまで凝ったことをやっているのだ。

細かな表情



ちびうさに付属しているルナとアルテミスは1パーツ。大きさは30㎜くらいだが、まつ毛のあるなしで見分けがつくようになっている。ほかのキャラの表情もバツグン。

セーラー服パーツの合わせ



セーラー服はプラパーツであるためそれなりに厚みがあるが、動きのあるポーズのものでもピッタリとフィットするし、バランスよく作ってあるため、着太りの感じはしない。なお、セーラー服を脱いでもちゃんとレオタード状のものを着ている。

ガシャポン基本ラインナップカタログ

●ガシャポンのラインナップは？

素材やデザインスタイルなどによってガシャポンのラインナップは基本的にはいくつかのシリーズに分けることができる。塩ビ製の無彩色のものから始まって、技術の進歩と共に続々と新しいタイプの物が登場してきたのだ。ガシャポンは、一度作られて品切れしたものが再び作られることはあまりないがその代わり、毎月新製品が続々と登場している。細かい分類は下の記事を見てほしい。

●完成度の高さの秘密は？

工場も担当者も、仕事としておもちゃを作るという感覚ではなく、子供のころに欲しかったものをこだわりを持って、いまの技術を使って作るという感覚でやっているという。それが現在のレベルアップの最大の要因だろう。また新しく入った若い人に、以前からやっていた人も刺激を受け、全体の品質アップにつながっている。全般に若い人は原型の作り、見せ方に秀でているし、ベテランはキャラクターを商品としてまとめるという点に秀でているとか。また、昔よりもキャラクターに関する資料が増えたという理由も無視できない。以前だと写真１枚から原型を作らねばならなかったのだが、現在はさまざまな写真や資料が手に入るようになったのだ。それによってより正確で、たとえマニアが見ても納得できるようなものが増えているのだ。そして海外生産を行うことによりコストパフォーマンスの高い製品を生産することができる。いくらデザインがよくても商品がそれを再現できなければ意味がない。100円200円という制約の中で売るためにはかけられる製造コストにも限界があるのだから。このようなデザイン面やコスト面でさまざまな好条件がそろっているからこそ、現在のような安い価格で非常に完成度の高い製品を生みだし続けることができるのである。

100円 塩ビフィギアシリーズ

SDガンダム



ガシャポンの定番で、ふつうガチャガチャの中味というとこれを思い出す人が多いはず。塩化ビニールでできた無彩色のフィギアで、大きさはシリーズによって差があるが、30〜40㎜程度が一般的。細かいディテールの再現力に優れた素材であることを活かしたものが多い。多くの種類のキャラがこのシリーズで登場している。写真は『SDガンダムＲ』の５番目のシリーズ（『SDガンダム』はシリーズが50になったところで、名前にＲがついて新シリーズになった）。このように別のプラパーツや塩ビパーツと組み合わせるタイプのものも増えている。200円の場合もあるが、金属パーツと組み合わせるものもある。また、塩ビ素材も半透明のものや熱を加えると色が変わるもの、などさまざま。



100円 F・Bフィギアシリーズ

ゴジラ



Ｆ・Ｂとはフューチャー・ブームの略。塩ビのフィギアのディテール再現力を活かしたうえで、鮮やかでリアルな彩色を行ったもの。まだ出始めたばかりで、出ているシリーズは少ない。写真の『ゴジラ』は全部で15種類ある（写真以外の怪獣としてファイアーラドン、ゴロザウルス、ヘドラ）。手などが別パーツで組み立てるようになっている。大きさは35㎜程度。デザインも秀逸で、芸も細かく凝っている。怪獣のラインナップも、エビラ、クモンガ、ガバラなんていうほかでは入らないようなものも入っていてコレクション心をくすぐるものがある（キングギドラやガイガンがないのはちょっと残念だが）。このシリーズではSDガンダムもある。おそらくこれからシリーズの種類が増えていくであろう注目のタイプ。



100円 ソフビコレクションシリーズ

セーラームーンＲ



ソフトビニールのフィギアに彩色を施したもの。大きさは35㎜程度。塩ビに比べるとソフビはどうしてもディテール再現力は若干劣るが、独特の雰囲気がある。柔らかくて軽く、指人形としても使える。大きさは35㎜程度（左の写真はほぼ実物大）。Ｆ・Ｂフィギアシリーズが出るまで、100円の彩色人形といえばこのタイプだけだった。現在でも数多くのシリーズがこのタイプで登場している。写真は『セーラームーンＲ』マスコットの第３弾。ほかにも『クレヨンしんちゃん』『ストリートファイターII』『ドラゴンボールＺ』など、数多くの人気シリーズがこのスタイルで登場している。サイズの制限でいえば当たり前だが、どのシリーズのどのキャラクターも独特のデフォルメ化されたスタイルになっている。



200円 ガシャポンキッズシリーズ
クレヨンしんちゃん



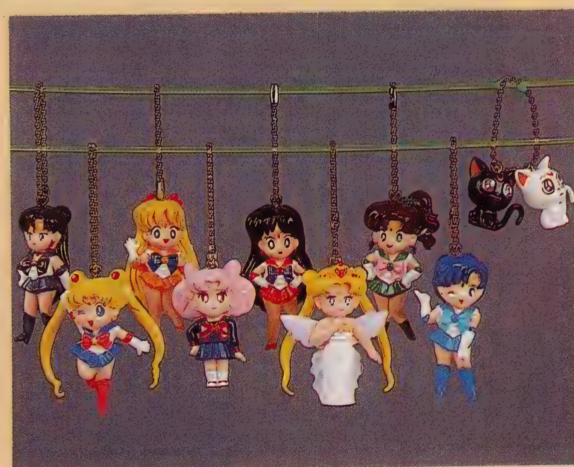
すべてが布で作られた人形で、頭についた紐でアクセサリーとしてぶら下げられるようになっている。大きさは90㎜程度。女子高生なども含めて幅広い層に受けてヒットしガシャポンの購買層を広げる大きなきっかけになっている。写真は『クレヨンしんちゃん』。登場し始めたのは比較的最近で、ほかに『セーラームーンR』『ストリートファイターII』などもあり、続々と新しいシリーズが出始めている。急激な質的向上を見せているシリーズで、初期のシリーズに比べると最近登場しているシリーズのキャラクターの再現性、デザイン、製品の完成レベルは非常に高くなっている。紐タイプだけではなく、指くらいの太さのものに抱きつけるタイプのものもある。



200円 スイングシリーズ
セーラームーンR



塩ビ製のフィギアに彩色し、さらにチューンをつけアクセサリーやキーホルダーとして使えるようにしたもの。大きさは60㎜程度。写真の『セーラームーンR』は、TVのアイキャッチで使わされているデフォルメキャラのデザインを使ったもの。最初にセーラー戦士5人とルナ＆アルテミスが出て、第2弾としてセーラープルート、ちびうさ、ネオクイーン・セレニティの3人が出ている。ほかのキャラクターは『遊幽白書』などのシリーズが出ている。リアルタイプでもなく、かといって完全なディフォルメでもない独特のデザインが特徴のひとつ。これから先もさまざまなキャラクターが出そうな注目のタイプのひとつである。これもガシャポンキッズと同じく購買層を広げるきっかけとなっているようだ。



200円 ソフビキットシリーズ
ゴジラ



ソフビ素材に彩色した、組立式のフィギア。写真の『ゴジラ』シリーズだとパーツ数は4〜6個程度で、大きさは70㎜程度。できあがったものは、サイズこそ小さいが、おもちゃ屋にあった30cmくらいの怪獣のソフビ人形とまったく同じ感じ。手足の関節、ものによっては首や腰の関節が動き、ある程度自由なポーズを取らせることもできる。100円F・Bフィギアの『ゴジラ』とはまた違うリアルプロモーションの造形が楽しい、ソフビの彩色済み組立式フィギアだと、ほかに『セーラームーンR』シリーズが出ている。こっちのほうは上半身と下半身の2パーツのみで、セーラー戦士の5人。組み立てると100㎜近い大きさになる。デザインはスイングシリーズに近いタイプのデフォルメ。



そのほかにも……

ガシャポンシリーズは、デザインや素材など、ガチャガチャの限界に挑戦するような意欲的で実験的な商品もいろいろと出てくる。その中で、受け入れられたもの、ヒットしたものがシリーズ化され、やがて定番となっていく。これまで紹介したもの以外でも、右の写真の「バウンドスライムボール」のようなどのシリーズにも当てはまらないものもある（大きさは60㎜程度のゴム製。中に空気が入っており、投げるとはねる)。また、フィギアではなく、ジグソーパズルが入っているものもある。金属パーツを使ったものもあれば、キャラクターが使うアイテム（『セーラームーン』の変身スティックや『GS美神』の徐霊グッズなど）もあるのだ。

ガチャガチャは気をつけて見ていると意外なくらいあちこちで見かけるはず。そして、あるのに気がついたら、一度じっくり確かめてみてほしい。きっと予想もしていなかったくらいに質が高く、子供だけに独占させとくのはもったいないような意欲的なアイテムがそこにあるのに気がつくはずだから。



▲▶『ドラゴンクエスト』の人気キャラ、スライムのフィギア。

※このコーナーで紹介したガシャポンを3名にプレゼント。なにが当たるかはお楽しみ。希望者はアンケートハガキで

PLATZ VON AÜSKUNFTE

プラッツ・フォン・アウスクンフト

今月は春休み映画特集。要チェック作品を確認だ。ガレージキットも初登場

春の映画同盟特集!!



◀主人公のダービー役はジュリア・ロバーツ。



▲原作はヒット続出のジョン・グリシャム。4月上旬より松竹・東急洋画系にて公開予定。

ペリカン文書
THE PELICAN BRIEF

ワシントンD.C.で、一夜にしてふたりの裁判官が惨殺されるという事件が発生。アメリカ中が騒然となる。ニューオリンズの法学部の女子大生ダービーは事件に興味を持ち、犯人像に大胆な仮説を立てレポートを作成する。見事な推理と鋭い洞察力。レポートを読んだ教授は、親友のFBI特別法律顧問にそれを渡す。面白かった本を友人に貸すようにほんの軽い気持ちで。が、それから数日もしないうち、ダービーの周囲の人物が次つぎに謎の死を……。

女子大生のレポートが、FBIからCIAへ渡り、ついにはホワイトハウスを震憾させる起爆剤へとなっていく。あまりにも巨大な相手にたったひとりで立ち向わなくてはならなくなったダービー。ハラハラしどおしのスリリングなノンストップアクションだ。

電撃的期待度　★★★★

ミセス・ダウト

アニメの声優のダエルはトラブルメーカー。またもや仕事をクビになった彼に、妻は怒り爆発の離婚宣言。彼は家を追い出されてしまう。愛する子供たちに会えない！ダニエルはメイクの仕事をしているオカマの弟に頼んでおばさんに変身。家政婦に化けて子供に会いに行くが……。



▲天才コメディアン、ロビン・ウィリアムズが女装のパパ役を。3月下旬より全国ロードショー公開。

電撃的期待度　★★★★

ブレイ デッド

ロンドンのディスコで続発する麻薬がらみの殺人事件。お手上げ状態のロンドン警察は、麻薬の本場ニューヨークへ応援を依頼。敏腕刑事ハリスを呼びよせる。表向きは、アドバイザーだが、ハリスの真の目的は宿敵の麻薬ボスを捕えること。ニューヨーク仕込みの単独捜査を始めるが…。



▲主演はハーヴェイ・カイテル。4月上旬より全国東急洋画系にて公開予定。

電撃的期待度　★★★

シュート！

静岡県の掛川高校のサッカー部は、1年生のみのチームでいきなり県大会ベスト8まで進出した。西ドイツでサッカーを学んだ久保(木村拓哉)の抜群の技術のおかげだった。が、久保の身体には秘密があった……。大森一樹監督によるサッカー青春映画だ。



▲ヴェルディ川崎のラモス、武田、藤吉も出演。3月12日より、全国松竹系で公開予定。

電撃的期待度　★★★

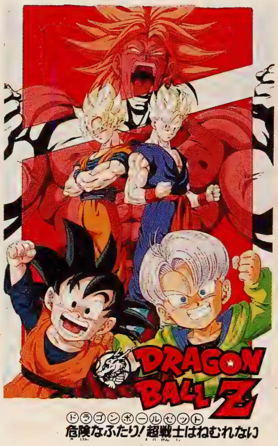
BACK BEAT バック・ビート

〝ビートルズ〟ファンなら誰もが知っているベーシスト、スチュワート・サトクリフ。'60年、19歳のときに〝ビートルズ〟に参加。絵の道へ進むためにグループを脱退。21歳で病死した〝5人目のビートルズ〟サトクリフの青春物語。メンバーのそっくりぶりも見もの。



▲ビートルズのカヴァー曲はREMやニルヴァーナが担当。3月中旬より渋谷エルミタージュほかにて。

電撃的期待度　★★★



◀原作／鳥山明。脚本／松井亜弥。監督／橋本光夫。



▲原作／井上雄彦。脚本／菅良幸。監督／西沢信孝。



◀原作／鳥山明。脚本／小山高生。監督／山内重保。

史上最強の戦士に悟飯と悟天が挑む『ドラゴンボールZ 危険なふたり！超戦士はねむれない』。天才、桜木花道のバスケットを描く『スラムダンク』。サメを助けたアラレが竜宮城へ行く『Dr.スランプ ほよよ!! 助けたサメに連れられて…』。週刊『少年ジャンプ』や月刊『ブイジャンプ』に連載されている人気コミックが、この春、まとめてアニメ映画になる。それが『'94春　東京アニメフェア』だ。映画館に行けば、3本のアニメが見られるのだから、毎年このフェアが、大入り満員になるのもムリはない。

'94春 東映アニメフェア

▲3月12日より、全国東映系で公開予定。

電撃的期待度　★★★

★5つで満点

フィギュア

“ワンフェス”に跳梁跋扈(ちょうりょうばっこ)するガレージキットたち！

少量生産の手作り模型ともいうべき“ガレージキット”。それを販売する１日だけの展示即売会“ワンダーフェスティバル”が、今年も開かれた！





▲売れセンはナイスバディの『ギルガメシュナイト』状態。

▶こちらもオリジナル・フィギュアの完成品。この顔はどう見てもアレ。

模型ファンのための一大イベント、〝ワンダーランドフェスティバル〞が、今年も１月23日、東京・晴海の国際見本市会場で開かれた。ゼネラル・プロダクツから海洋堂へとその主催者は代わったが、中身は変わらず。よい意味でのアマチュアリズムを保っていた。ちなみに〝ワンフェス〞(ファンはそう略す)とは、プロフェッショナル＆アマチュアの模型ファンが、自分で製作した商品を売る即売会のことで、いってみればコミック・マーケットの模型版ともいうべきイベントなのだ。

その参加ディーラーは、なんと300近くにもなる。会場の中に、まさにひしめきあっているという感じだ。売っている商品も、少量生産でオリジナルのキット（俗にいうガレージキット）から、古いプラモデルやオモチャなど、それはバラエティに富んでいる。また、模型だけでなく、在日アメリカ軍の有志によるアメリカン・コミックスの即売なんてのもあって、一種のフリーマーケット状態。





▲『T２』の１/１頭部。本物のプロップを参考に製作。
◀手作りの〝春麗人形〞。いわゆる着せ替えタイプ。

ここ数年の〝ワンフェス〞での人気ジャンルは、いわゆる美少女フィギュア。この日も、某人気美少女キャラクターの販売所の前には長蛇の列ができていた（〝某〞と書いたのにはわけがある。どうもネコミミのキャラクターのフィギュアだったらしいのだが、筆者はそのキャラクターを知らず、また、確認しようにも人が多すぎて、販売しているブースに近づくことさえできなかったのだ）。

この日の入場者は、ディーラーも含め、約１万人。それだけの人間（ちなみに、入場者の99％は、野郎だ）が、お目当てのキットを探してウの目タカの目で会場をウロウロするのだから、その熱気といったらもう大変。

なお、次回の〝ワンフェス〞は、本年８月21日（日曜日）、やはり今回と同じ東京・晴海の国際見本市会場、東館で開催される予定なので、興味のある人はぜひ、出かけてみてはどうだろう。

（きしかわおさむ）



▶完成品販売もある、が、これではモデル作りの楽しみがないのではないか？

オマケ



▶中央のサンダーライガーはコスプレでなく、本物だ。

BOOK

ディスプレイ上の、文字だけを頼りに、人は愛しあえる？



▲『パソ婚ネットワーク』１,400円[税込]　太田出版。

パソコン通信を通したつき合いから、結婚にまで発展した例というのは意外、けっこうあるのだそうだ。大手ネットワークのNIFTY-ServeやPC-VANにはそれぞれ50万人以上の会員がいるというのだから、結婚くらいあっても不思議はないかもしれない。

とはいえ、しょせんはディスプレイに映る文字だけが頼りの人間関係。ふつうのそれとは、そりゃかなりちがうだろう。それは、まったく新しいものであるはずだ。では、どう新しいのか……。それをノンフィクション・ノベルの手法で描いて見せたのが『パソ婚ネットワーク』だ。コンピュータといえば、人間と人間とを隔てる厄介者のようにいう向きもあるが、決してそうではないことを教えてくれる１冊だ。この『パソ婚ネットワーク』を１名の読者にプレゼント。希望者はアンケートハガキに、『パソ婚希望』と書いて送れ！

アニメーション

CGをメインにしたビデオクリップとは、どんなものかをいろいろ考える



▲『金色の音符〝Vintage Golden Note〞』より。CG製作／中川佳子。



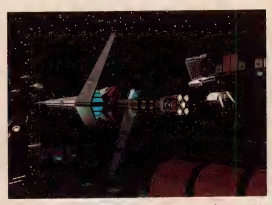
▲『倖せが迷う森〝Extended Version〞』より。CG製作／松浦季里。



▲『Anemometer〝Loop Version〞』より。CG製作／奥平イラ。



▲『Inner Vision〝English Version〞』より。CG製作／原田大三郎。



▲『Blue Star〝Grand Version〞』より。CG製作／澤井健。



▲『♡のパティオで逢いましょう〝Cabaret Version〞』より。

透徹なイメージの音楽で人気を集めるユニット、PSY'S。そのPSY'Sのクリップ集が先月、リリースされた。それが『MUSIC IN YOUR EYES；PSY'S』だ。

ふつうクリップというのはそのアーチストが主役をつとめるもの。ところが、この『MUSIC IN YOUR EYES；PSY'S』には、そのアーチスト、PSY'Sがほとんど出てこない。このクリップ集はCGでできているのだ。

PSY'S の音楽には、もともとシンセサイザーやコンピュータが多用されている。だから、コンピュータを音ではなく、映像の製作にふりむけたCGによるクリップを作るというのはPSY'Sにとってはあまり突飛な発想ではなかったのだろう。PSY'Sで作曲を手がけている松浦雅也は自分の表現したいもののひとつの到達点を、「CG映像とコンピュータ音楽の合体したもの（つまり、イメージだけで成り立っている仮想現実的作品）」だと、語っている。

「『MUSIC IN YOUR EYES；PSY'S』には、映画やドラマのような形式はありません。CG化をお願いした作家の皆さんのより個性的なイメージの世界をPSY'Sのそれぞれの楽曲にちなんでビジュアル化してもらったオムニバスCG作品集です。ちょっとした絵画でも鑑賞するような気持ちで楽しんでもらえれば最高です」という松浦雅也の言葉を思い出したら、このクリップ集をちょっと、見てみよう。



◀『MUSIC IN YOUR EYES；PSY'S』4,300円［税込］ソニー

※『♡のパティオで〜』のCGはCD-ROM『The Seven Colors』より

♬ MUSIK AUSKUNFT ♪♪

小山田圭吾＝コーネリアスの集大成!



▲『the frist question award』3,000円[税込] ポリスター。

小山田圭吾のコーネリアスが1stアルバムをリリース。デビュー曲『太陽は僕の敵』をはじめ、『ウゴウゴ・ルーガ2号』(フジテレビ系) のED曲『パーフェクト・レインボウ』、『浅草橋ヤング洋品店』(テレビ東京) のOP曲『ホワット・ユー・ウォント』も入ったコーネリアスの集大成だ。

定番の岡村孝子リミクス・ベスト



▲『Aftcr ToneIII』3,000円[税込] ファンハウス。

〝After Tone〟といえば、岡村孝子恒例ともいうべきリミックス・セレクション・アルバム。今回はその第3弾だ。今回も『笑顔にはかなわない』『無敵のキャリアガール』をはじめとするシングルカット曲(全14曲中7曲)を中心に、まとめられている。リミックスも好調で、オ・ト・クな1枚。

復活!『サイメビ』のイメージサウンド



▲『RETURN of the SILENT MOBIUS』3,000円[税込]STXTY。

一時はいろいろストップしていた『サイレントメビウス』。が、名作は不滅だ。雑誌での掲載が再開し、イメージアルバムもリリースの運びとなった。原作者、麻宮騎亜自らが、〝イメージサントラ〟と呼ぶだけあって、コミックの持つイメージが、完璧に音にされている。驚異のアルバムだ。

そのリリシズムが、いまだに痛い……



『OH MY LITTLE GIRL』。800円[税込] ソニー。

その死後も、尾崎豊の曲はある世代には絶大な支持がある。人気ではない。支持なのだ。ドラマ『この世の果て』(フジテレビ系) の主題歌に使われている『OH MY LITTLE GIRL』も、熱烈な支持を受けている曲だ。そのリリシズムが痛いしい。

B'zはやっぱり、心底、カッコイイ



『Don't Leave Me』。930円[税込] BMGビクター。

相変わらず絶好調B'zの新曲は、『Don't Leave Me』。これも、頑張ってカラオケを練習しておけば、なにかイイことありそうな1曲だ。まあ、キミが稲葉浩志のせめて60%くらいのイイ男だったら……のハナシだけどね。健闘を祈る!

表・紙・少・女

RYOKO SHINOHARA



ソロのニューシングルでは作詞にも挑戦してます!

——今日の撮影はどうだった?

「ソロで表紙だと緊張しますね。グラビアのほうは自由にポーズをとれて楽しかったけど」

——ソロシングル『Sincerely』はどんな曲?

「いままではしっとりめの曲が多かったんですよ。でも、今回はミディアムな感じで、飾りがない自然なイメージの曲ですね。シンプルなのが好きなんで、ジャケットもあんまり代粧をしないで外で撮ったんです。曲もジャケットもすごく気に入ってます」

——作詞にもチャレンジしてみたんだって?

「一応自分で書いてみて、松井五郎さんに渡して、いいところだけ使ってもらったんです。まったく初めてだったんですけど、私が書いた部分で残ってたのは一行も残ってないくらい。あれー!? みたいな(笑)。でも、最初から最後まで聴いてみると、私が思っていたとおりのストーリーで、イメージにピッタリで、こういうのが書きたかったんだ! って思いました」

——カップリングの『MOONLIGHT CALL』は?

「そっちは全部、松井さんにお願いしたんですけどけっこう夜っぽいですよね(笑)。夜寝る前に聴くとピッタリなんじゃないかな」

——ソロのレコーディングはどうだった?

「時間がなかったせいもあるけど、両方とも歌いやすい曲だったし、スムーズにいきました」

——英語学習CAI『エミット』の主題歌も歌ってるんだよね?

「『青空が降る少年』っていう、売野雅勇さんと小室哲哉さんのコンビの曲なんです。バラードなんですけど、ピコピコって電子音が入ったりして……。CD化の予定はいまのところないんで、英語の勉強してみてください(笑)。ふつうのCDプレーヤーでも音だけは聴けるらしいですよ」

——東京アカデミー医療予備校のCMもそろそろオンエアされるんだよね?

「涙を流しながらニカッと笑ってるんですけど、それはNG編のはずだったんですよ……。もともとは映画を見ていて感動して、涙をポロッと流すシーンで終わりだったんですけど、NGだったから、思い出し笑いしちゃったんです。それが使われちゃったみたい」

——レギュラーの『ダウンタウンのごっつええ感じ』(フジテレビ系)は最近どんな感じなの?

「鼻フックをやっちゃったんですよー(笑)。生クリームをべったり顔につけたりもやってみたんですけど……。あと、ハリセンでお尻をちょっとだけパチンとなぐられたり。これからもいろいろやると思うのでチェックしてください!」

——これから力をいれていきたい活動は?

「バラエティでも歌でもなんでもやりたいですけど、第一の目標っていうとドラマで頑張ること。かわいそうな役をやりたいんですよ。恋愛モノで、好きな男の人がいるんだけど、もうひとりのヘンな女の人にとられちゃう、みたいな。ストーリー考えちゃったりして(笑)」

——仕事以外で楽しみにしてることは?

「テニスかな。球とか打てないんですけど、好きなんです(笑)。あと、去年の夏に初めてキャンプに行ってすごく楽しかったんで、今年もあったかくなったら行きたいな!」

PROFILE

'73年8月13日生まれ。'90年6月、東京パフォーマンスドールに加入。'91年10月、ドラマ「世にも奇妙な物語」の女子高生役でソロ活動開始。ドラマ、バラエティでも活躍中。



CDシングル『Sincerly』

◀松井五郎作詞、中崎中也作曲によるミディアム・テンポのさわやかな曲。ホントの恋にめぐりあった女のコの気持ちを、のびやかな声で歌いあげている。今井美樹や中山美穂路線が好きなら絶対、買い! 800円[税込]Epic/Sonyレコード。

▶3月中旬より、オンエア予定。楽しみだ!!



CM「東京アカデミー医療予備校」



篠原涼子

シンプル、イズ、ベスト。素顔がいちばんの女の子

●カメラ／弘瀬秀樹　スタイリング／奥田ひろ子・ヘアメイク／下端吉範

衣裳協力／BERGE CO.,LTD.(☎03-3470-2341)

突然、タメになる緊急特集

医学の進歩が青春の悩みを駆逐する!!

青春には悩みがつきもの。恋愛が思い通りにいかない、成績がイマイチ、貧乏など、その悩みは尽きることがないものである。しかし恋もそのうちなんとかなるかもしれないし、成績ももしかしたら上がるかもしれない、宝クジが当たって富豪の仲間入りすることだってある。ところが放っておいたらなーんも解決しない問題はタチが悪い。しかも、解決しないどころか、日に日に悪化していくとあっちゃ、もうお先真っ暗。若ハゲにワキガ、この悩みは早めに克服しなくちゃダメ！



▶稲葉クリニックはJR阿佐ヶ谷駅下車でも地下鉄南阿佐ヶ谷駅下車でも徒歩3分だ。

I ぼくって臭い？まさかワキガ……？

彼の名前はタカハシ(仮名)。青春真っ盛り(笑)の23歳である。中学３年の夏、友だちに「おまえ、なんか臭くねーか？」と言われた日から、彼の悩める日々が始まった。傷ついた彼が母親に、「臭いといわれた……」と打ち明けると、お母さんは明るく「そりゃワキガよ。私もお父さんもワキガだから遺伝よ。しょうがないね」と笑った。ワキガ？遺伝？悩める人生の始まりだ。



▲青春の悩みを背負い、打ちひしがれる……。

II ウッシッシな青春も硬派人生も不可能!?

それから彼はさまざまな文献をひもとき、ワキガのなんたるかを必死で調べた。そこには彼を絶望の淵から奈落の底へつき落とすような、最悪な事実ばかりが並んでいたというからかわいそう。まず彼を愕然(がくぜん)とさせたのは、ワキガは自然治癒しないということ。そして、両親がともにワキガの場合は、80%の確率で遺伝するという恐るべき事実。これが片親だと50%。

なんでワキガ同士で結婚なんかしたんだよ、と彼はワキガ両親を恨んだ。しかし、しばらくすると彼は両親が憐れになってきた。自分がワキガだと、女の子とウキウキつき合うことなんかできないのである。せっかくナウな(死語)洋服でキメても、あっというまにワキの下には汗じみができ、洗濯したって落ちない。ラッキーにもデートにこぎつけても、彼女にニオイを感づかれないかとヒヤヒヤし、電車の吊り革にもつかまれなければ、彼女の肩に腕をまわすこともできない……。両親がお互いに匂う相手に心の安らぎを求めたことを、彼は考えていくにつれ、両親を責めることができなくなってしまった。

高校３年になると、進路決定を迫られる。友人たちが大学に進学、女子大生とコンパしてウッシッシ……と将来を語っていても、彼の心は重かった。大学に入ってつらい思いをするくらいならいっそ……と彼が思いついたのが、男の砦の自衛隊入りだ。しかし！　友だちに聞いた話によると、なんとワキガでは自衛隊に(警察にも)入隊できないらしい。ヤケになった彼は呟いた。「けっ、これで戦争になっても、徴兵されないですむってわけだ」。ちょっぴり虚しい。



◀どこかに僕を救ってくれる人がきっといるはずさ。ね、神様。


▶ここが天国の入口になるのか⁉すべての望みをかける受付。

III ワキガ、ハゲの悩みに救世主登場!

どうせ俺はワキガ男さ、となかばヤケになり始めたとき、新たなる不幸が彼を襲った。久しぶりに会った友人にいわれた「おまえ、薄くなったんじゃない？」という言葉で、背筋に冷たいモノが走った。そういえば最近、ごっそり髪が抜ける……。ワキガのうえに若ハゲ!?

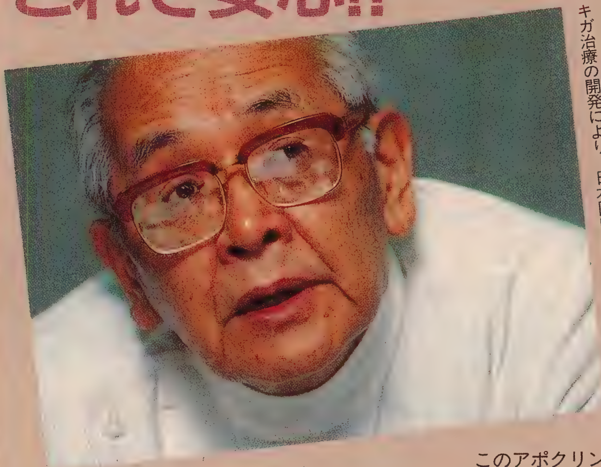
人生の二重苦を背負った彼は、もう投げやりになっているわけにはいかない。放っておいたらワキガは一生ワキガ、ハゲはひどくなる一方。どちらかひとつでもいい、だれか治してくれーっ！　そんなある日、雑誌で見た記事に彼の目からポロリと鱗(うろこ)が落ちた。『ワキガの権威・稲葉氏の新発毛理論、世界で注目』。稲葉先生とかいう人は、ワキガの偉い人で、しかもハゲに関しても実力者らしい……こんな１粒で２度おいしい状態のことが存在してもいいものか。しかし彼はウダウダ悩んでいるワケにはいかない。こうしている間にも、ワキの下には汗がにじみ、髪の毛は枯れ葉のように抜けていくのである。

東京は阿佐ヶ谷にある稲葉クリニックに電話予約を入れ、さっそく訪問。受付の看護婦さんがキレイだ。診察室に現れた稲葉先生は、世界で注目されているという実力者のわりには威圧感もなく、温和なおじいさんといった雰囲気。「肉と魚、どっちが好き？」。「肉です」。そんなこと、なんの関係があるのかと思いながら答えると、先生は静かに語り始めた。「昔の日本人は、肉なんてめったに食べなかったでしょう。だから日本人の体質だとワキガなんて人口の10％くらい。その点、肉や油、乳製品の大好きな欧米人は、なんと80から90％がワキガ。日本人の食生活の変化がワキガ人口の増加の原因なんですよ。皮脂の増加は毛根にも影響して、ハゲの原因にもなってるしね」。なんとワキガとハゲはただならぬ関係にあるらしい！


▲先生の手が頭皮をやさしく診断。まさにこれぞ神の手、ゴッド・ハンド。もうすべては先生におまかせしちゃう！

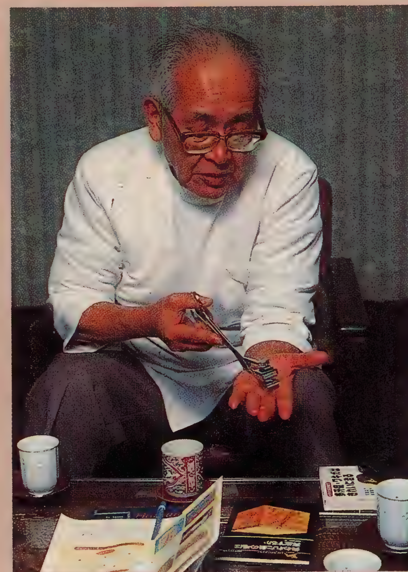
 撮影／江尻宏明

ワキガ、多汗症も若ハゲも、これで安心!!



◀3万人以上のワキガ完治の実績を持つ稲葉益巳。稲葉クリニック院長。医学博士。稲葉式皮下組織削除法というワキガ治療の開発により、日本医師会最高優功賞を受賞。

悩める青春を救うドクター 稲葉益巳氏



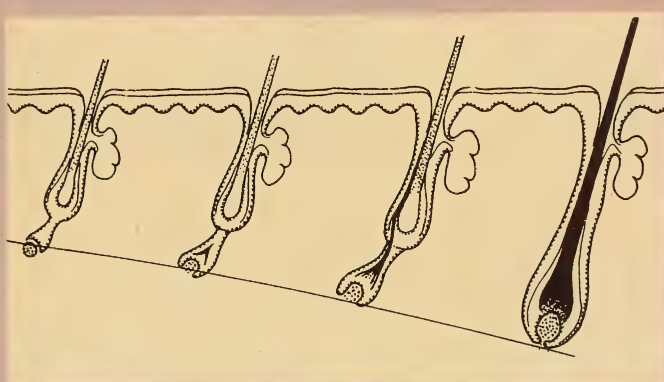
▲稲葉先生が生み出した手術器具。わずか1センチの刃先を挿入、悪い部分をぜーんぶ取り除く。（特許取得済）

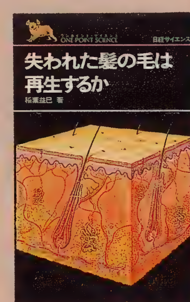
※稲葉クリニックのワキガ治療の費用は手術料金20万円。治療希望者はまず、☎03―3391―5535の問い合わせ電話まで。診療、相談時間は9～12時、17時～19時（木、土曜は午前中のみ）。日曜祭日は休診。

ワキガのあのニオイは汗のニオイじゃないんですよ。汗はエクリン腺というところからでるんだけど、ふつうの汗だけだと匂わない。これをアカや毛の細菌が分解して、匂う物質に変化します。もうひとつアポクリン腺という汗腺があるんだけど、ここがクセモノでね。ここから出る粘り気のある乳白色の液体（アポクリン腺汗）がワキガのニオイと、衣類を汚す原因になってるんです。このアポクリン腺汗をエクリン腺汗が薄め、蒸発してニオイが広がるわけです。

だから、ワキガを徹底的に治療するとなると、このアポクリン腺とエクリン腺を完全に除去しなきゃダメなんです。これまでにも、いろいろな手術方法がありましたけど、あんなの全然ダメ。たとえば切除法は大きな傷跡が残るわりにはアポクリン腺が残ってしまう。最近はやりの吸引法なんてのは、手軽にできていいなんていうけど、エクリン腺は残るし、アポクリン腺は再発するしで、ハッキリいってなんの効果もないんです。稲葉式皮下組織削除法はこのふたつを完全に除去するし、器具の刃先の幅（1センチ）しか切らないから、美容的にも問題ありません。手術のとき皮脂腺まで取っちゃえば、永久脱毛も可能だし、男性は皮脂腺を残せば、ワキ毛はまた生えてきます。でね、この皮脂腺を残せば、毛はまた生えてくるってことから考えたのが私の発毛理論の〝皮脂腺説〟なんです。これまでは毛の中枢は休止期の毛根にあると思われていたのに、この部分を取り除いても、またワキ毛が生えてきたんですね。おかしいでしょ？　だから私は毛の中枢っていうのは、もっと表皮に近い、皮脂腺の排出部分にあると考えたわけです。つまり、まずそこに毛芽が生まれて、毛を形成しながら下に伸び、最後に毛球ができるというシステム。タマネギがまず下に伸びて根を作り、その後で地表に芽を出すのと同じですね。また、発毛のポイントとなるテストステロンという男性ホルモンは、毛球部に運ばれて5α（アルファー）ーリダクターゼという酵素と結びついて、より強力な5α－DHTになって、毛の発育を促しています。ところが皮脂腺が肥大すると、5α－DHTが多すぎ、毛球が肥料過多の状態になってしまう。植物でも肥料が多すぎると、根が腐って死んじゃうでしょう。毛も死んじゃいます。だったら5α－DHTを抑えればいい。皮脂腺説に基づいたものを使った人のうち15%は髪の毛が再生しましたし、脱毛予防は70%で効果がありました。もちろん若いうちから始めたほうが効果は大きいですよ。

▼毛根断面図。





▲『失われた髪の毛は再生するか』稲葉益巳・著400円[税込]日経新聞社。

IV 実は簡単に解決できた青春の悩み

先生の説明を受け終わったとき、彼は踊り出したいような幸せな気持ちだった。ワキガは所要時間20分、入院1週間（毎日通院可能なら入院の必要ナシ）の手術で、完璧に縁を断ち切れる！しかも切るのはわずか1センチで、1年もすれば傷跡もほとんど消える。つまり盲腸より楽勝なわけだ。ハゲのほうは先生が開発したヘアトニックとシャンプーで、ノープロブレム。彼はこれまで勝手に「俺の頭皮には栄養がないんだろう」と思いこみ、栄養たっぷりの育毛剤をふりかけ、丹念にマッサージをしてきたが、これはことごとく逆効果。栄養過多（皮脂腺の肥大）は抜け毛の原因、マッサージなんかした日には、弱った髪は抜け落ちるだけだったのだ。



▶ホテルなみの快適な病室。病院独特の陰気な雰囲気は薄い。



▶くつろぎの空間ロビーで明日の夢を育てよう。



▲パディーリーフヘアトニック5000円、シャンプー1700円（共に税別）。

ヘアケア製品の手配をし、手術の日取りを決めた彼は、スキップしながら阿佐ヶ谷の町に消えていった。その行く手には、幸福が待つ……。

※パディリーフヘアトニック＆シャンプー購入希望者はメディカル・ヘアーリサーチ（株）☎03-3398-6333またはアメリカンファーマシー（日比谷店、神戸店）などへ

ARCADE EXPRESS
アーケードエクスプレス

毎年恒例のAOUショーは、今年も期待の新作が目白押し。そこで今回はAOU速報として、注目株の出展作計27本を３ページにわたって紹介しよう。
いつものアーケードエクスプレスも健在だ。今回取り上げるのはカプコン期待のアクションRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』だ。

速報！AOU1994アミューズメントエキスポ

対戦格闘 BATTLE
ストⅡシリーズ通算10作目とNEO·GEO期待作×2が激突



スーパーストリートファイターⅡX

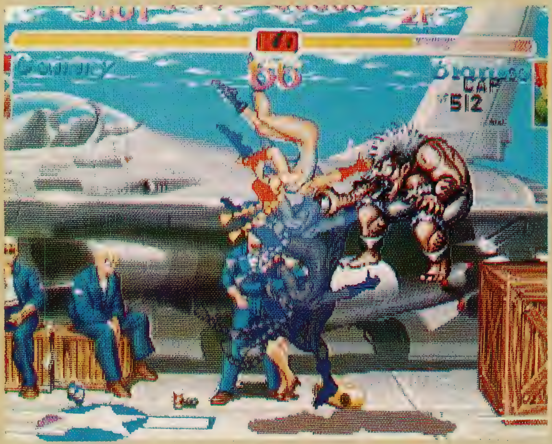
新しい４人の戦士の登場で話題を呼んだ『スーパーストリートファイターⅡ』が、さらなるパワーアップを遂げ『X』となって新発売だ。

今回のパワーアップの目玉は連続技「スーパーコンボ」だ。この連続技を使うには、必殺技を使い続け、画面下のスーパーコンボゲージを満タンにする必要がある。満タンになった時に特定のコマンドを入力すれば、どんな不利な戦況でも一瞬でひっくり返すだけの破壊力を秘めた必殺技が炸裂するのだ。

キャラクターは前作の16人のままだが、技や動きがリニューアルされスピードもアップ。数多くの新必殺技も加わり、この新たなるファクターの導入で、真の覇者の座をめぐる戦いは、さらに過激で鮮烈なものへと進化した。（カプコン・３月登場予定）



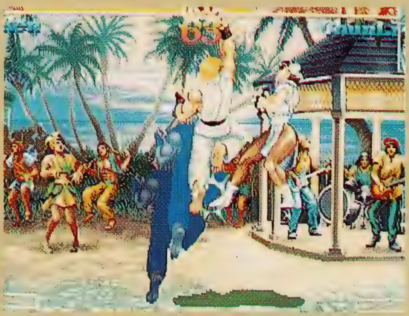
▶見るからに破壊力抜群の本田の新必殺技「大銀杏投げ」が決まる！





▶演出も派手になり、フィニッシュを必殺技で決めるとごらんのとおり！

◀これがキャミイのスーパーコンボ「スピンドライブスマッシャー」。スパイラルアローからの連続キックだ。



▲ケンのスーパーコンボは、昇龍拳をベースにした「昇龍裂破」。嵐のごとき昇龍拳ラッシュが、相手の体力を一気に削り落とすのだ。

ファイターズヒストリーダイナマイト

『ファイターズヒストリー』の続編がNEO·GEOに舞台を移して新発売。新キャラが４人加わり、必殺技もパワーアップ。文字どおりダイナマイトな豪快さをもった続編だ。（データイースト・３月登場予定）



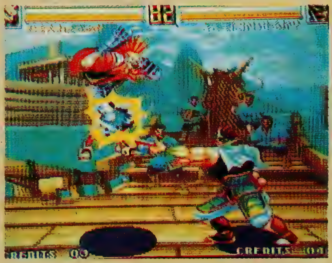
▲豪快さNo.１！　ケンカ百段・溝口の必殺技「ごっついタイガーバズーカ」だっ！



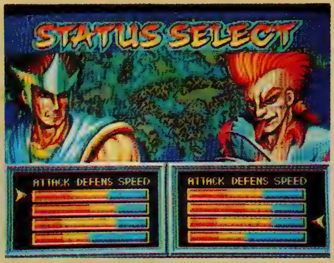
▲なんともふてぶてしい面がまえのキャラが勢ぞろい。豪快な戦いの予感が……

ワールドヒーローズ２JET

『ワールドヒーローズ２』が新キャラを加えパワーアップ。今回は対戦に重点がおかれ、キャラのパラメータ選択や、「騙し気絶」といったフェイント技など、奥の深い対戦が楽しめる。（ADK・４月登場予定）



▲今回新たに加わった英雄は、三國志の武将・リョフと切り裂き殺人鬼・ジャックだ。



▲攻撃力、守備力、スピードのバランスを対戦プレイ時に選択できるようになった。

レース RACING

レーシングゲームの大御所ナムコとセガが新作発表



◀右肩のロゴでわかるように『バーチャファイター』のスタッフが製作したのだ。



◀新型CGボードMODEL2の生み出すリアル画像の中で、超高速バトルが展開！

DAYTONA USA



新型のテクスチャーマッピング（道路の細かな凹凸まで再現する高品位のポリゴン）CGボードと50インチプロジェクターの組み合わせで、いままでにない迫力と時速300キロの世界をゲームで実現。それぞれちがったデザインの40台の敵車を相手に繰り広げる激しいレースバトルは、新時代のレースゲームと呼ぶにふさわしい大迫力だ。（セガ・3月登場予定）

リッジレーサー3M

細かなグラフィックが生み出すリアルなドライブ感覚で人気のドライブシミュレータに、3画面モニター搭載の新型機が登場。180度に展開するリアルな画像の迫力は、『リッジレーサー』の世界をまた一歩実車へと近づけた。（ナムコ・現在プレイ可）



▲この3画面筐体が新たな感動を演出する。



◀まったく別のゲームのような迫力を、3画面筐体は味あわせてくれる。

ファイナルラップR

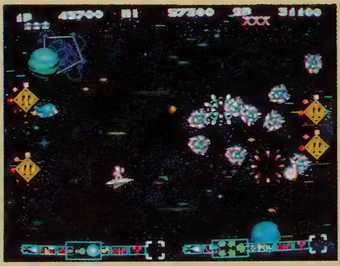
最大8台までの通信対戦が可能な、ナムコのレーシングゲーム『ファイナルラップ』の最新版が登場。新システムの採用でグラフィックがよりリアルに進化。実在する4つの新コースを舞台に、シリーズ最高の熱いF－1バトルが実現されている。（現在プレイ可）



シューティング SHOOTING

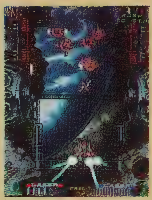
パワーアップした『パロディウス』の新作がお目見え

極上パロディウス



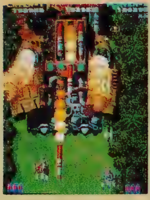
かつて人気を博したコミカルシューティングの続編。プレイヤーキャラは前作の4機に「マンボウ」「こいつ」（？）といった個性的すぎる新キャラも加え計8機に。敵キャラも前作以上に笑える連中ぞろいで「モアイ戦艦」や「ちちびんたリカ」もパワーアップして再登場だ。（コナミ・時期未定）

レイフォース



地表や低空の敵を自動捕捉して、最大8つの目標を同時撃破できるロックオンレーザーがウリの縦スクロールシューティングゲーム。（タイトー・現在プレイ可）

ネビュラスレイ



新技術「ハイパー3Dエフェクト」の採用で、2D縦スクロールシューティングに、みごとな立体感と迫力、臨場感を持たせたナムコの意欲作。（3月登場予定）

STAR WAS®



人気SF映画を題材にした3Dシューティング。パイロットと砲手にわかれて戦ったり、プレイ中の視点をボタン操作で変えることも可能。（セガ・時期未定）

アンダーファイヤー



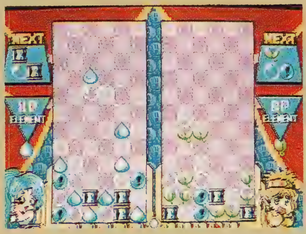
外国テレビなどで人気のポリスアクションをテーマにしたガンシューティングもの。一般市民を巻き込まずに凶悪犯人を倒すのだ。（タイトー・3月登場予定）

パズル PUZZLE

趣向をこらした新作が登場

ななめでまじっく！

ななめに並ぶと攻撃魔法になる魔法元素「エレメント」。これをうまくそろえて相手を攻撃し、互いの体力を削りあって勝利を競う対戦型パズルゲーム。勝ち進んでいくごとに、高度な戦略が要求される。（アトラス・時期未定）



ダイスダイスダイス

くっついたサイコロの目の合計が7になると消える法則を利用し、画面上のサイコロを消していくアクションパズルゲーム。多くのサイコロをつなげたり複数のラインを同時に消すなどして高得点を狙え。（アイレム・参考出展）



アクション ACTION

バラエティに富んだ各社意欲作が集結



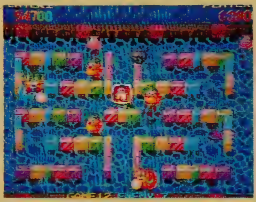
TOP HUNTER

SNKひさびさのNEO・GEO用アクション。コマンド入力の必殺技や敵のメカを奪って戦うなど、いろいろな仕掛けが盛り込まれている。（時期未定）



ティンクルピット

妖精ピットを操り、マップ上のキャラを倒していくナムコのコミカルアクション。不思議な球ティンカーボールの使い方がポイント。（3月登場予定）



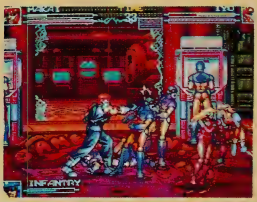
ジュラシックパーク

大ヒット映画のライドアクションゲーム。ライドカーで島をめぐり、野生化した恐竜を麻酔銃で捕獲するのだ。（セガ・現在プレイ可）



雷神魔傀

バンプレスト初のオリジナルキャラによる横スクロール格闘アクション。必殺技、超必殺技に合体技と豊富なパターンのバトルが楽しめる。（現在プレイ可）

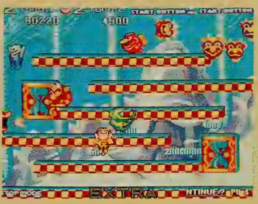


ライトブリンガー

戦士、騎士、魔術師、妖精を操り悪の魔道師を倒すファンタジーアクション。キャラは経験を積んで、どんどん成長していく。（タイトー・'94春登場予定）



おてんきパラダイス SNOW BROS2



4人同時プレイ可能なコミカルアクション。天気にちなんだ技が見もの。（東亜プラン・時期未定）

スポーツ SPORTS

Jリーグブームにのってサッカーゲームが目白押し

得点王 2

NEO・GEO用サッカーゲーム。取り込み画像を元にしたキャラがリアルな試合を展開。好みのタイプのチーム作りも可能だ。（SNK・時期未定）



スーパーストライカー

ジャレコが放つ3Dサッカーゲーム。ボールの動きによって画面が拡大・縮小し、コマンド入力でヒールリフトなどの技が使える。（3月登場予定）



ベストイレブン

実際の試合同様の行動が取れるアイレムのサッカーゲーム。8種のフォーメーションやPK時のキックの使い分け、さらに反則プレイも可能。（4月予定）



ゴルフィンググレイツ2

ショットの加減やスタンスまで細かく操作できる3Dゴルフ。ロングヒッターやテクニシャンなど、5種類のキャラが選択可能。（コナミ・時期未定）



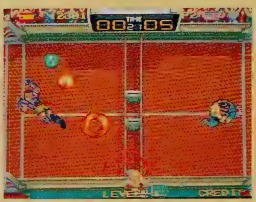
ハードダンク

ストリートバスケットを対戦ゲーム化。最大6人までの対戦が可能で、本物同様の雰囲気漂うゲームが楽しめる。スラムダンクなどのスーパーテクニックも使用可能だ。（セガ・3月登場予定）



フライングパワーディスク

円盤を投げあい、相手のゴールに入れて得点を競いあう対戦スポーツゲーム。フェイントや必殺技の要素も加わっている。（データイースト・現在プレイ可）

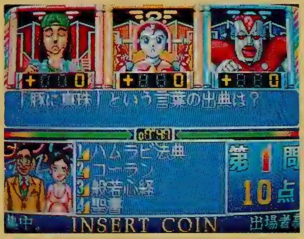


その他 ETCETERA

まだまだある注目株ゲーム

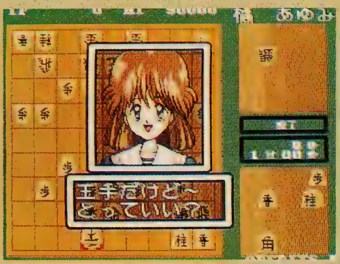
ルー大柴&細川ふみえ 早押しクイズグランドチャンピオン大会

1万問のクイズに、最大3人まで対戦できるVSモードと、クリアタイムを競うタイムアタックモードで挑むクイズゲーム。人気タレントのルー大柴と細川ふみえを司会キャラに起用することで、テレビのクイズ番組同様の演出が見事に再現されている。（ジャレコ・現在プレイ可）



早差し将棋五月陣戦（めいじんせん）

高速処理可能なRISCチップを使用し、平均待ち時間5秒という驚異の速さを実現した将棋ゲーム。思考専用のCPUを搭載しているので強さも折り紙付き。（セタ・'94春登場予定）



◀このゲームの特徴は速さだけじゃない。なんと美少女キャラとの対戦という、将棋ゲームとしては前代未聞の形式になっているのだ。

AOU詳細は、次号にて



すべてのロールプレイングゲームの元祖といわれる『D&D®』が、アクションRPGとなってアーケードに登場！　アクションとしてもRPGとしても完成度が高く、『D&D®』の雰囲気も見事に再現されているぞ。

DATA
メーカー：カプコン
登場時期：業務用ー全国ゲームセンターでプレイ可能
ジャンル：アクションロールプレイングゲーム
レバーボタン数：ジョイスティック×1
ボタン×4（アタック、ジャンプ、アイテム、セレクト）
登場（操作可能）キャラ数：４人

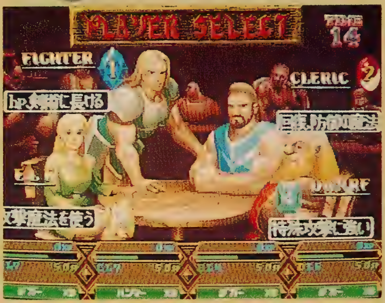
RPGの元祖がアーケードゲームに！

このゲームは、RPGの元祖といわれる同名のテーブルトークRPG（マスターと複数のプレイヤーの会話で物語を進めるRPG）を元にしたアクションRPGである。このRPG部分はかなり本格的なものに仕上がっていて、けっしてアクションの添え物で終わってはいない。

国を襲うモンスターの背後関係の調査というプロローグからゲームは始まるが、ゲームを進めていくうちにさまざまな選択肢にぶつかり、それによって思いがけぬ強敵と戦うハメになったり、仕事の依頼が舞い込んだりと、物語の展開は大きく変わっていくのだ。

アクション部分もRPG色が強くでている。キャラの特性、アイテムや魔法の的確な活用、ほかのキャラとの連携などを常に考えながら戦うことがかなり重要視され、従来のアクションゲームのように反射神経だけでは苦しい戦いを強いられることになる。

ほかにもシナリオをクリアすることで手に入る経験値によってキャラが成長し、攻撃力やヒットポイント、使える魔法の種類が増加するレベルアップシステムや、ショップの店員と話して情報収集ができるなど、ゲーム全体のあらゆる部分にテーブルトークRPG版『D＆D®』の世界がよく表現されている。『D＆D®』ファンはもちろん、初心者でも安心して楽しめる、本格的なファンタジーゲームだ。



◀選択時にキャラの特徴が表示されるので、自分に合うものを選ぼう。



◀話の展開によっては、キャラを新たな冒険に誘う仕事の依頼があることも。


◀ザコでも結構手強いので、戦いは相手をよく見て慎重に進めていこう。

CHARACTER キャラクター

キャラクターは以下の４種類から選べる。戦士は、魔法は一切使えないが、攻撃力が高く、リーチも長い初心者向けのキャラ。神官は宗教上の理由で刃物が扱えず、ダガーやアローといった飛び道具も使えないが、ライフの回復やアンデッドモンスターに有効な神官魔法が使える。エルフは攻撃魔法を使え、攻撃力もそこそこある。ドワーフはスピードは遅いが、攻撃力と守備力は４キャラ中最高で、魔法攻撃に対しても高い抵抗力を持っている。


◀紅一点のエルフは攻撃魔法とスピードがウリ。剣もそこそこ扱えるので戦士と並んで初心者向け。

MONSTER モンスター

冒険者の敵として数多くのモンスターが登場するが、どれもこれも手強い相手ばかりだ。もっとも弱いコボルドでも、群をなして出てくるうえに、飛び道具を使ってきたりするため、油断するとひどい手傷を負うことになる。ボスキャラにいたっては、強い再生能力を持っていたり、魔法の武器でないと傷さえつけられない相手もザラなのだ。モンスターの特徴などはテーブルトーク版と同じなので、事前に勉強しておくのも良いかもしれない。



◀最初のボスキャラ、オーガ。こいつの攻撃をまともに食らうと、一撃で失神状態になるので要注意。

MAGIC 魔法

テーブルトーク版では、使う魔法を冒険に出る前に呪文書に書き込んでおかないと使えないことになっていたが、アーケード版では宝箱などから呪文書を手に入れることで魔法が使用可能になる。魔法の種類も単なる攻撃魔法だけでなく、治療魔法や攻撃力強化、果てはモンスターを小動物に変えてしまうものまで、その種類は多岐にわたる。魔法の威力はキャラがレベルアップするごとに強力になり、使える種類も増えていくことになる。


◀レベルが上がれば、このライトニングボルトのような強力な攻撃魔法も自由に操れるようになる！

春に、旅立つ…



イラスト・安彦良和「竜剣物語①」より　Dungeons & Dragons is a registered trademark of TSR, Inc.

4月8日発売

電撃文庫4月の新刊

『D&D®』ノベルズ、待望の翻訳第1弾!!

竜剣物語①
ペンハリゴンの騎士

著・D.J.ハインリヒ　訳・安田均／笠井道子　イラスト・安彦良和
予価640円（税込）

•

時空の狭間をさまよう少女が見たものは…

血まみれ学園とショートケーキ・プリンセス

著・真行寺のぞみ　イラスト・松原あきら
予価520円（税込）

•

パソコンの大ヒットRPG。初の小説化

サークIII

著・幸田佳子　イラスト・結城信輝／百鬼丸
予価520円（税込）

発売／主婦の友社
発行／メディアワークス

Dセレクション
クリスタニアRPG

水野良とグループSNE

豪華箱入り3冊構成
［B5判　定価3600円］

魔獣の巣くう禁断の大地で冒険が始まる!!



「ルールブック」
●キャラクターの作り方から初級、中級、上級までのレベルを完全網羅

「ワールドガイドブック」
●歴史や地誌、部族の解説など世界観を紹介、ショートシナリオ、キャンペーンシナリオも収録

「データブック」
●魔法やモンスター、武器、防具のデータ集、実際のプレイはこの一冊でOK

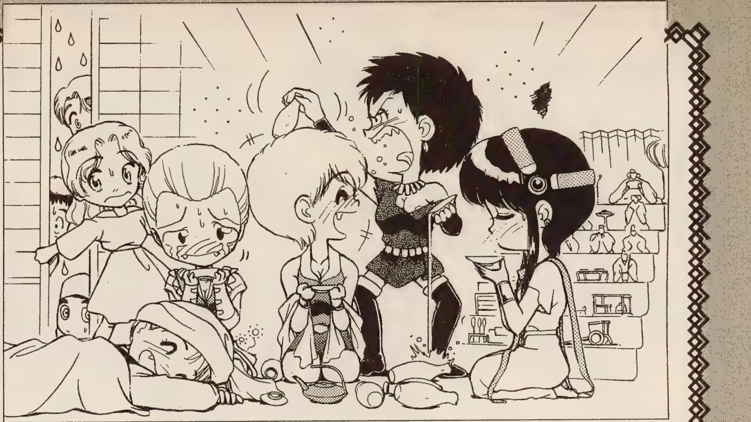
4月下旬発売予定

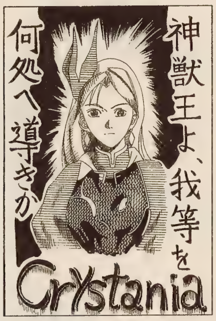
発売／主婦の友社　発行／メディアワークス　ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

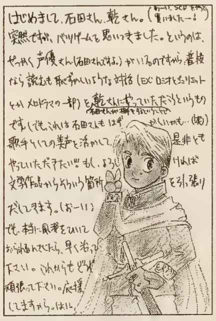
元祖 クリスタニア 本舗

LETTER OF CRYSTANIA

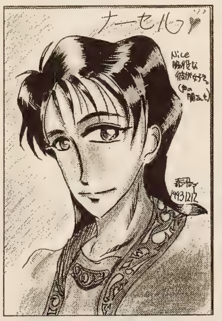




▲大阪府／ラフレシア(本)『漂流伝説』のマリス。



▲兵庫県／まげわっぱ㋶ピースサインのレードン。



▲三重県／泰河命㋶　けっこう人気の高いナーセル氏。

リプレイのほうはお休みしても、このコーナーはちゃんと営業しております。ラジオのほうはいよいよラストスパートに入ったけれど、まもなく待望の「クリスタニア冒険者大会」も開催されることだし、みんなもまだまだ気を抜かずに応援してくださいね！

さて、みなさんからのおハガキで成り立っているこのコーナー、今月も当「元祖クリスタニア本舗」あてのおたよりとラジオ局あてとの２本立てでお送りいたします。先月と同じく(本)がこのコーナーあて、㋶がラジオあてのおハガキです。それでは、どーぞ！

TRPG“サウンドリプレイ”面白かったです。夜中だというのにラジオの前でゲラゲラ笑っていました。でも、魔法や戦闘シーンが少なかったような……。CDとかになったら、すぐ買います。またやってくださいね！（新潟県／月川翔㋶）

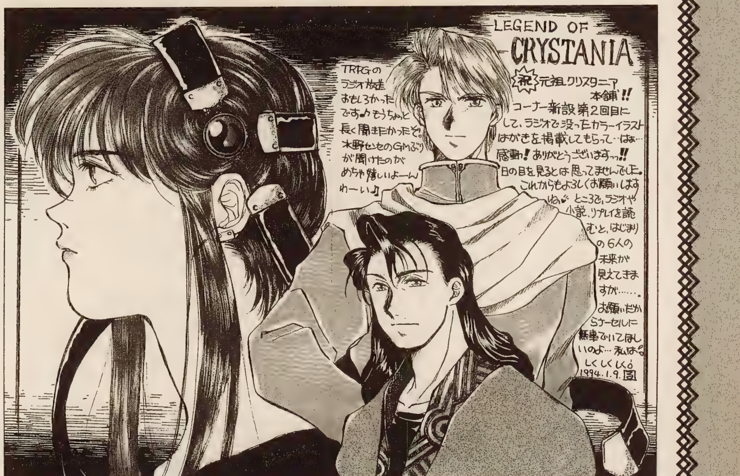
ラジオで３回にわたって放送された“サウンドリプレイ”は、大好評だったようです。このプレイを収録したCDも６月22日に発売されるということなので、聞き逃した人はぜひそちらをどーぞ。

鳥目のビーストマスター（影の部族とか）が夜目の効くシャーマンのクラスを選択した場合、鳥目のままなんですか？（東京都／吼天氏(本)）

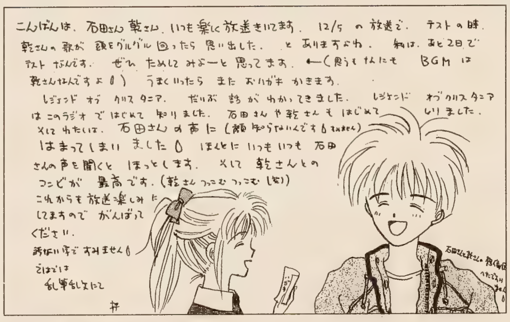
この場合は、シャーマンの能力のほうが優先されます。本来は低い能力を、シャーマンとなるために訓練したんでしょうねぇ。

ラジオドラマに登場するキャラクターたちの年齢ってどれぐらいなんでしょうか？　少なくとも、ライファンの年齢は14歳の私より年下だ！　と信じたいです……。（東京都／未来㋶）

という質問にお答えして、「はじまりの冒険者たち」のラジオドラマのときの年齢をここで一気に公開してしまいましょう！　まず主人公レードンは18歳、友人のナーセルはちょっと年上の20歳です。クイルドはやっぱり６人の中で一番年上の28歳、オーヴィルは27歳、そしてライファンは16歳です。残念ながら質問した人よりも年上でした。ところで、なんといっても驚きなのは、あのアデリシア様が26歳だったという事実でしょうねぇ……。



▶千葉県／るうと36(本)　なんと、ハガキ２枚組の大作イラストを送ってきてくれました！



◀愛知県／槻杜柚㋶　DJの石田さんと乾さん。さわやかな感じのふたりが、とってもイイですね。

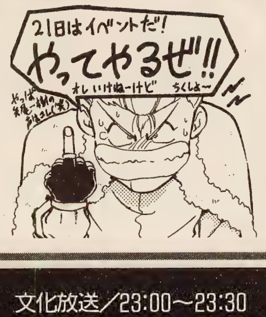


◀千葉県／ひずみ(本)　アデリシアやライファンだけでなく、サラマンダーもかわいいですね。



◀神奈川県／ジェフ市原悦子(本)『封印伝説』完結記念で、レヴリアとネージュのイラストも。

おたより、イラスト大募集！



みなさんからのおたよりもずいぶんと増えてきて、担当者も大喜びしています。このコーナーでは、ラジオに小説、リプレイと「クリスタニア」に関するおたより・イラストならなんでもお待ちしております。あて先は〒101東京都千代田区神田神保町２の22の11 カンナビル　メディアワークス電撃王編集部「元祖クリスタニア本舗」係です。

ラジオドラマ「レジェンド・オブ・クリスタニア」　毎週日曜日 大好評放送中

文化放送／23:00〜23:30
ラジオ大阪／22:00〜22:30
山陽放送／21:30〜22:00

イラスト／西野司

押井守の このゲーム売ります



企画書その6

「窓際の剣 SWORD BISIDE THE WINDOWS」

日本映像界の鬼才、押井守氏が隔月連載で贈るこのコーナー。第6回の今月は、本邦初登場！　中年の中年による中年のためのRPG『窓際の剣』をプレゼンだ。

1 物語STORY

俺の名はイヌマル。
かつては〝怒濤のイヌマル〞の二つ名で知られ、武闘派の冒険者として王国中をブイブイ云わせていたこの俺も、寄る年波には勝てない。
近頃は気力体力ともにめっきり衰え、冷え込みの厳しい野営の朝には持病のリューマチに苦しみ、調子にのって若い奴らと痛飲すれば翌日は使い物にならず、トロルやオーク如きザコを相手にグレートソードを振り回しても腰にくる。
もう若くはないのだ……。
シミジミとそう思う今日この頃である。
遠い異国のカツシンとか云う映画俳優は「役者に倒産はない」という名言を吐いたそうだが、冒険者は潮時が肝心だ。
かつて俺とパーティーを組んだ仲間たち。
その絶頂期には〈黄金の六人〉と呼ばれ、無数のクエストをクリアした強者（つわもの）たちも、その晩年は悲惨だった。
パラメータの低下を無視して強大なモンスターに挑み、その餌食となって胃袋に消えた戦士。
酒と女に走って身を持ち崩し、カード破産の末にヤクザに簀巻きにされたスカウト。
地下鉄のキオスクで土産物を売る魔導士。
このまま無理を重ねれば、この俺もいずれは人知れず野に屍を晒すことになるに違いない。
だが、しかし―
死して屍拾う者なし、なんぞとカッコつけちゃいられない。
幸か不幸かこの歳まで生き延びた俺には、その人生に見合った結構なしがらみがあるのだ。
武器屋や酒場に溜まったツケは無論のこと、最近購入した新居のローン。
高価な食器収拾が趣味で千趣会の会員でもある道楽者の女房の生活費。
無闇矢鱈（むやみやたら）に飯を喰いまくるペットの犬猫の餌代。
離婚した前妻と子供への慰謝料と養育費。
ちゃっこく作った若い愛人へのお手当。
故郷の老いた両親への仕送り。
エトセトラエトセトラ……
これだけドップリと俗世間に浸かりつつ、一体いつ冒険をしていたのか？
我ながら不思議なくらいの膨大なしがらみを、俺は背負って生きているのであり、そしてまた中年というのはそういうものなのだ。
冒険者の御多聞に洩れず、俺もまだ若い頃の放恣な生活ゆえに蓄えというものがない。
当然のことながら、本質的に日雇い労働者であるに過ぎない冒険者には、働いただけの収入があるだけで印税も年金も退職金もない。
このままでは体力の衰えとともにジリ貧となるのは火を見るよりも明らかだ―。
で、乾坤一擲（けんこんいってき）俺は最後の大博奕に出ることにしたのだが…。

……という訳で、貴方はこの地を治める電撃王の依頼を受けてドラゴン殺しの旅に出ます。
冒険者である貴方の名誉と後半生の人生設計の全てを賭けた最後の旅へ。
（ロリコン趣味の抜けない中年の為には、悪の大魔導士に誘拐されたお姫様の救出でも可）
なんだっていいじゃないですか。
どうせ〈動機〉は別なんだから…。

2 “レベル上げ” 無用

戦うほど弱くなるレベルダウンシステム

少年や若者ならばともかく、体力の黄金時代に別れを告げた中年である貴方には、戦いを経てレベルアップするなんてシステムは無縁です。
事態は全く逆となります。
経験値はマイナスに作用して、貴方は戦う度に残り少ない体力を消耗しレベルダウンしていくことになります。
INT（知力）こそ下がりませんが、攻撃力や防御力は勿論のこと、特に敏捷度に依存する攻撃回避率はドシドシ下がります。
更に、一晩宿に泊まればHP全回復なんて芸当は若者のみの特権です。一夜の眠りで回復しない体力はポーション等、滋養強壮剤のリポビタン効果で補わねばなりませんが、薬の多用で誤魔化し切れぬ蓄積疲労はHPの上限を容赦なく下げていきます。
またいかに強力であれ、重い武器や防具の常用もゲームスタートの時点でランダムに選択されるリューマチ・腰痛・痛風等の〈持病〉のパラメータに重大な影響を与えます。
無駄な出費と時間のロスは覚悟で、たまには温泉やサウナで命の洗濯をしなければクエストの達成は夢のまた夢です。
戦闘は可能な限り避け、休養を十分にとる。
要するに疲れそうなことは全て避けつつ冒険を進めなければなりません。
もう若くないのですから―。
しかしそんなことで冒険を達成できるのか、否、そんなシステムでそもそもゲームが成立するのか、とお疑いの貴方。
大丈夫。
ちゃんと成立するのです。

イラスト／杉山真理

③青年よ大志を抱け！
世にバカ者の種は尽きまじ

一部のRPGでは既に採用済みの傭兵システム。
しかしあれはあまりと云えば安すぎました。
あんなギャラで命を張るバカがいる訳がありませんし、かと云って老後の為に危険な博奕を張ろうという貴方に法外なギャラを払う資金力がある訳がありません。
しかしかのナポレオンも云っています。
「最後に人間を動かすのは幻想だ」
冒険の旅に慣れ、勇者として名を成すことができるなら金なんかいらないどうでもいいと云う、そういったロマンチックな、つまりバカな若者はこの世界でも巷に溢れています。無論、彼等にはまだ冒険者としての知恵も実力もありませんが、百戦練磨の貴方が指導すればいずれは立派な戦力となる者もいる筈です。
彼等の中から資質に恵まれ、かつ性格の良さそうな者を選んでパーティを組みましょう。
なに、難しいことじゃありません。
そこそこの装備を買い揃えてやり、あとは実戦あるのみ。貴方の状況判断と戦術指導の下、勝利を重ねて経験値を積み上げてレベルアップし、更に装備を更新し……要するにいつものRPGと同じ要領で育てていけば良いのです。
彼等には貴方にない体力と成長の可能性があり、貴方には彼等に欠けている経験があります。
若者の行動力と中年の知恵。
戦闘の結果として入手した経験値は若者たちに、そしてオタカラは貴方の懐へ―。
しかし人生けっして巧くはいきません（ライフ イズ ノット イージー）。
難しいのは、まさに彼等が一人前の戦力として使えるような戦士や魔導士へと成長を遂げてからであり、そしてまたここからがこのゲームの醍醐味でもあるのです。

④蛇の知恵と鳩の無垢
パーティの組織力学

共存共栄、互いに必要なものを満たしあう若者と中年の蜜月時代はそう長くはつづきません。
一定のレベルを越えると、あれほど純粋だった若者の胸にも俗世間の欲望が滲み始めます。パーティ内に於けると金と女を巡るゴタゴタ。これは避けて通ることのできぬ永遠の課題であり、いよいよ貴方の豊富な人生経験を活かす局面の到来です。
若者たちは自分たちが命を懸けて戦った結果としての戦利品の配分要求はメンバーとしての正当な権利であり、なんら戦闘に寄与することなくしてその全てを独占する貴方を非難しますが、耳を貸してはいけません。
彼等をここまで成長させる為に貴方がどれほど苦労を重ねたか、それを考えてみるべきです。
無一文だった彼等に装備を買い与え、食費及び宿泊費等の旅費すべてを負担したのは誰だったのか。その未熟さ故にあっさりトロルやスケルトンに殴り殺された彼等を復活させる為に寺院に支払った金銭もバカになりません。
貴方は謂わば投資を回収しているに過ぎず、その行為を彼等が〈収奪〉や〈搾取〉と呼ぶのは正当生に欠けます。
それに若い奴らに金を持たせたとしても、どうせ半年後には新機種が出るパソコンを衝動買いしたりコミケで阿呆な同人誌を買い漁ったりして消えてゆくだけです。
大事な軍資金は装備の更新や情報収集等に生かして使うものであり、アキバあたりでスケベなCD-ROMのまとめ買い等に浪費される如きは言語道断であります。
（そんなものは友人に借りればよろしい）
パーティ内民主主義の確立などは本末転倒の発想です。重要なのはクエストの完遂であり、その為にいかにパーティを維持するかが問われなければなりません。
クエストをクリアする事によってのみ、貴方の安逸な老後と家族の明日が約束されるのです。
若い彼等に〈生活〉のことなど云っても無駄と云うものですから、ここは心を鬼にして徹底的に弾圧しましょう。

戦闘中のサボタージュ等で抵抗するメンバーに対し、貴方は新たに出現した〈恫喝〉〈懐柔〉等の幾つかのコマンドを駆使して対抗することになりますが、体力は勿論のこと気力においても若い彼等が貴方を圧倒する日が必ず訪れます。
去るものは追わず、若者はいずれ独立してゆくなどという甘い考えは絶対に禁物です。
若者はまた群れることを好みます。
一人で出てゆくならまだしも、語らって集団で出て行かれてしまってはそれこそ元も子もありません。
悪い芽は早めに摘み取るべきです。
パーティの中にそんな傾向を露骨に示すメンバーが現れたら、躊躇なく最終コマンドである〈粛正〉を発動しましょう。
仲間殺しのパーティアタックは一時的にメンバーのパラメーターを低下させますが、背に腹は代えられません。
そういった強引な手段を好まないプレイヤーの為には、戦闘時に無理な攻撃命令を出して殺し、復活させずにLOSTさせるという、より陰湿な裏技もあります。
初めから育て直す手間暇はかかりますが、パーティの欠員は行く先々で容易に補充が効きますから心配無用です。
繰り返しになりますがケチなモラルやホトケゴゴロはパーティの崩壊に繋がります。
故郷で貴方の帰りを待つ妻やペットたちの為にも、ここは一番心を鬼にして血の粛正を敢行しましょう。

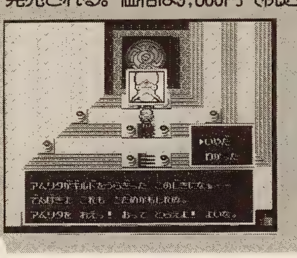
⑤粛正の果てに…

説得に始まり懐柔・弾圧、そして血の粛正を繰り広げ、幾多の若者の血であがなった勝利の末にクエストをクリアした貴方を待っているもの。
それは栄誉と家族に包まれた安逸な老後か、それとも〈冒険者殺し〉の悪名か。
しかし犠牲となって消えていった若者たちに対して負い目を持つべきではありません。
彼等にとっても好きでした苦労なのですから…。



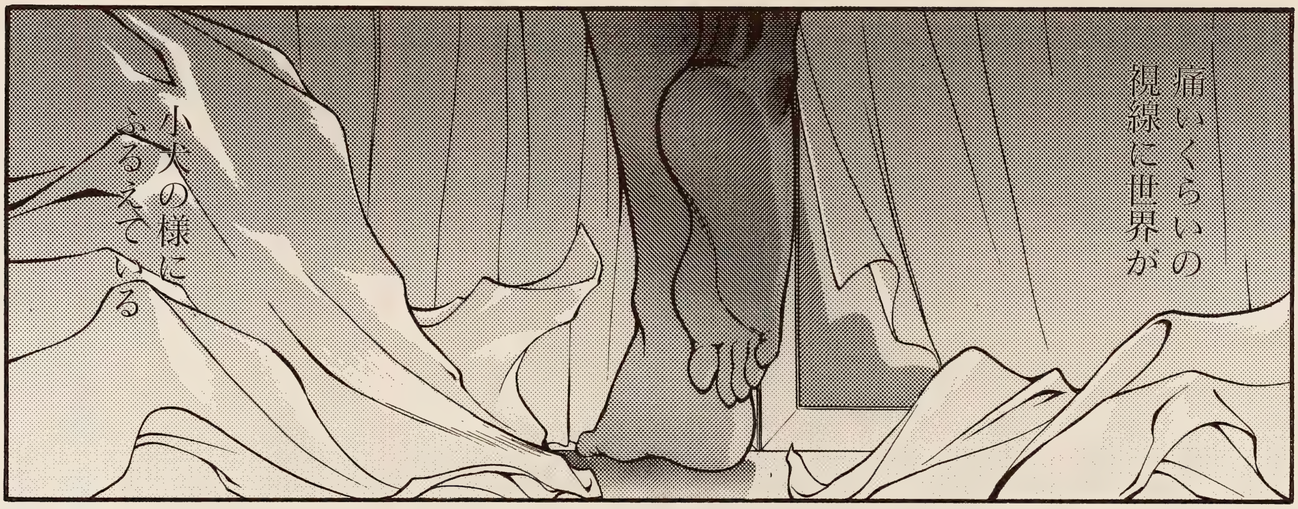
押井監督のセンス爆発！

押井監督によるSFCのゲーム『サンサーラナーガ2』がビクターエンタテインメントより4月下旬に発売される。価格は9,800円〔税込み〕。この異色のRPGのプロモーション用のアニメが、押井氏自身の監督によって作成された。見たければゲーム店へ行け！



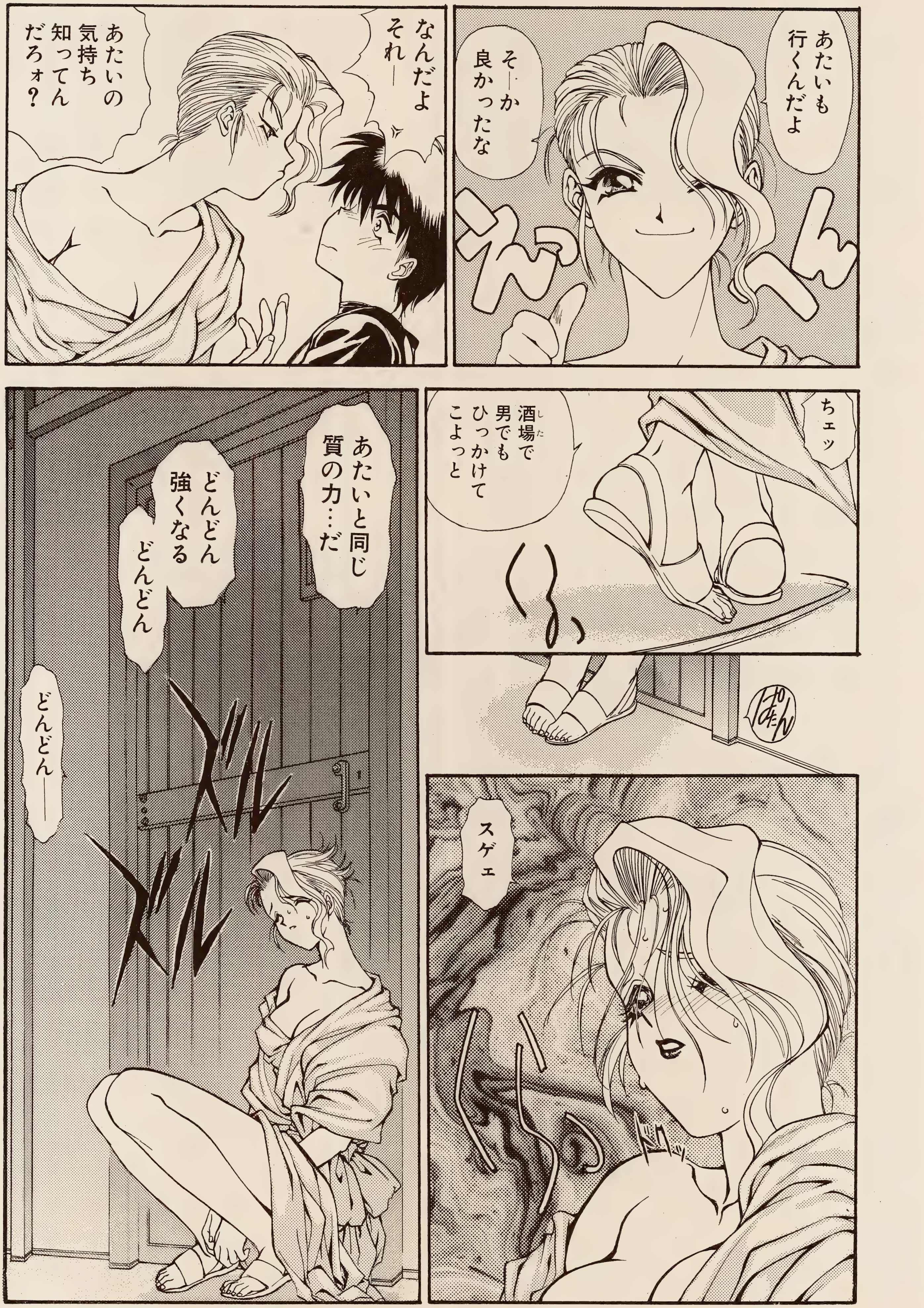


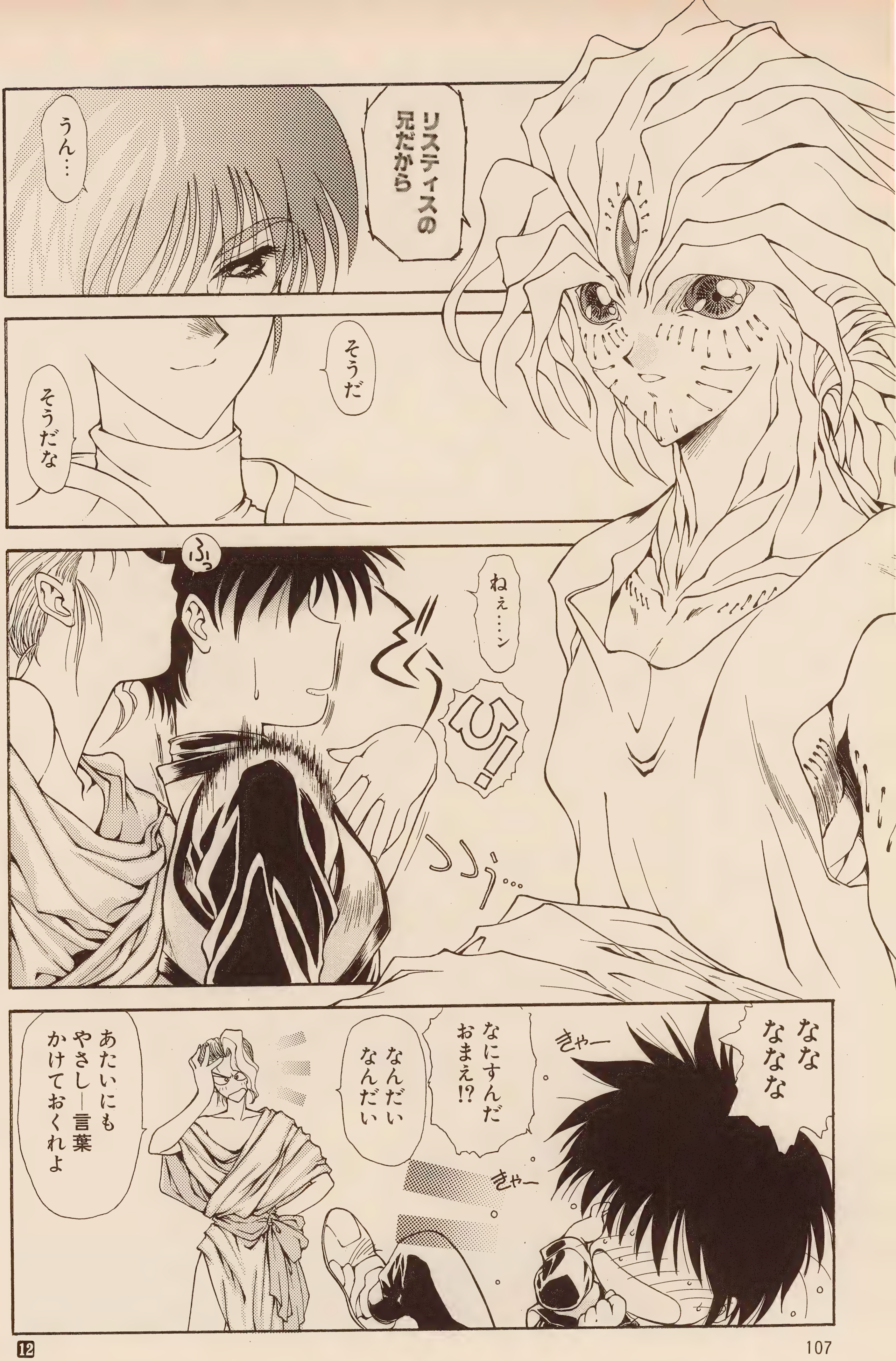
『リスティス』は118pからはじまります


痛いくらいの
視線に世界が
小犬の様に
ふるえている


そのために
明日
兄さんが
世界を
変えるのね
夜が明けて
日が沈み
——そして


胸騒ぎが
する——
扉の向こうで
なにかが
はりつめる
ほど息を
ほそめている
知っているのね
とうとう
自分の出番が
くることを——


あたいも行くんだよ
そーか良かったな
えっへん
なんだよそれー
あたいの気持ち知ってんだろォ？
ちェッ
酒場で男でもひっかけてこよっと
ぱたん
あたいと同じ質の力…だ
どんどん強くなる
どんどん
どんどん――
ズル
ズル
スゲェ



リスティスの兄だから
うん…
そうだ
そうだな
ふっ
ねぇ…ン
ひ!
つつう…
なな
ななな
きゃー
なにすんだ
おまえ!?
なんだい
なんだい
きゃー
あたいにも
やさし―言葉
かけておくれよ



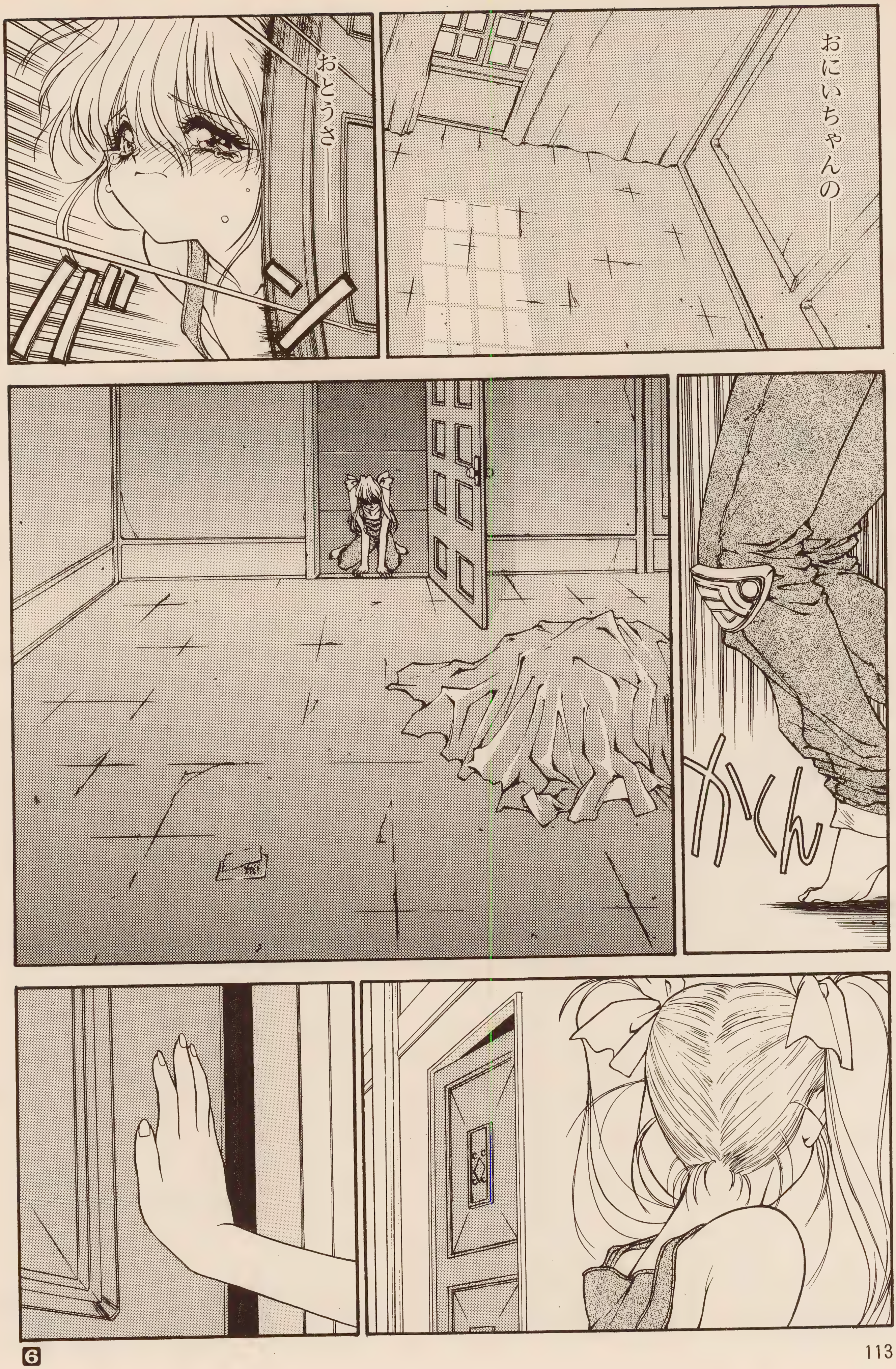
それじゃ三界の宴の間守護役には警備もつかないのか？
はい
警護の者は予備役の座す祈りの間よりも外に待機します
狭間の祭壇には守護役一人だけ……なら
抜け道で控えの間にさえ入ってしまえばいいわけか
―で中で暴れたとして外に者は？
聞こえない…はずです
ふ…ん怨霊渦巻く部屋に近づきたがるヤツもいないか
ひとつだけ聞いておくどうしても行くのか？
お前の身体はまだ……
……ボクは

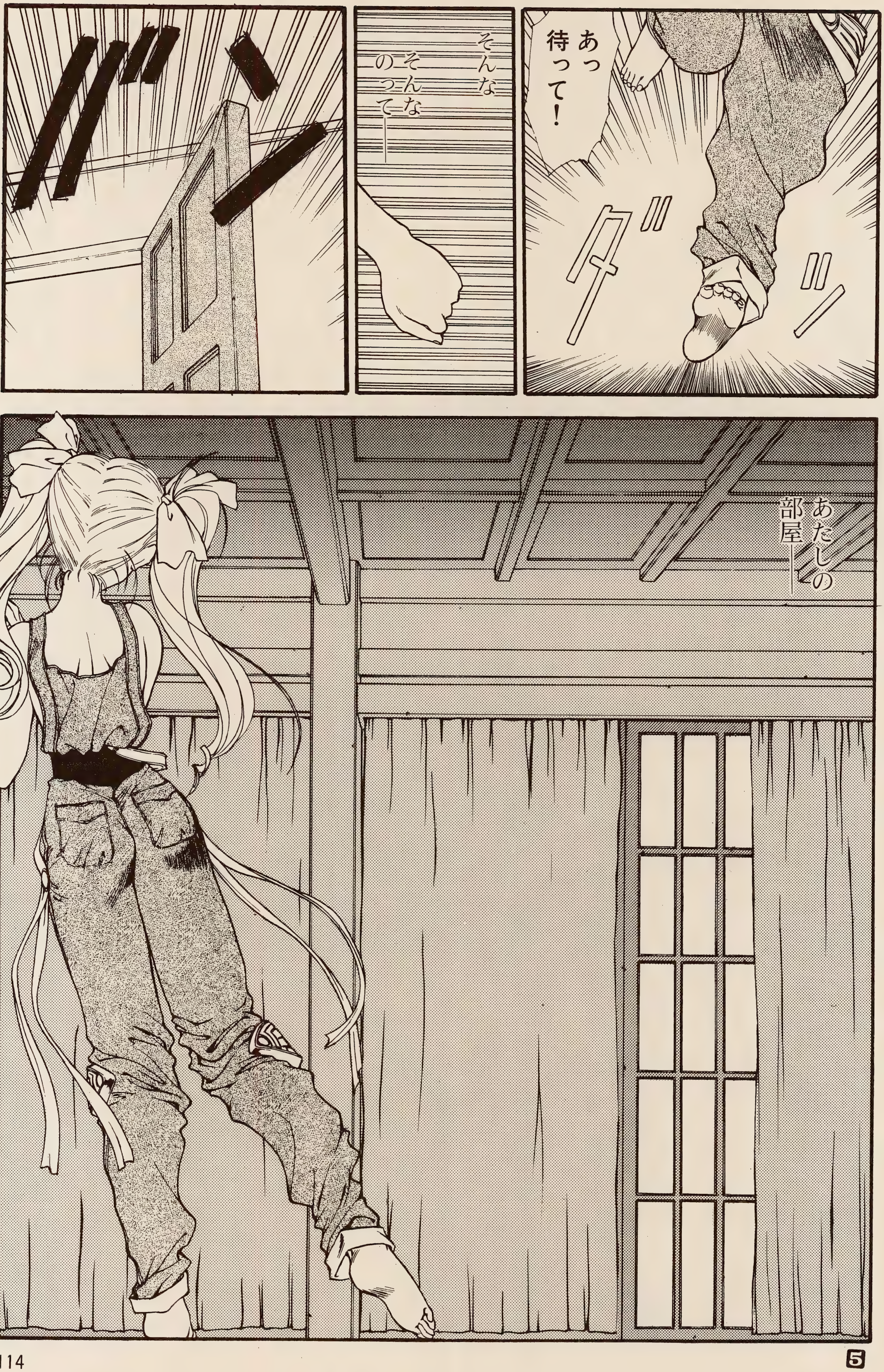

明日こそが
冥界より
竜の帰還する
日となる
その時こそ
お前の
力が
必要だ――

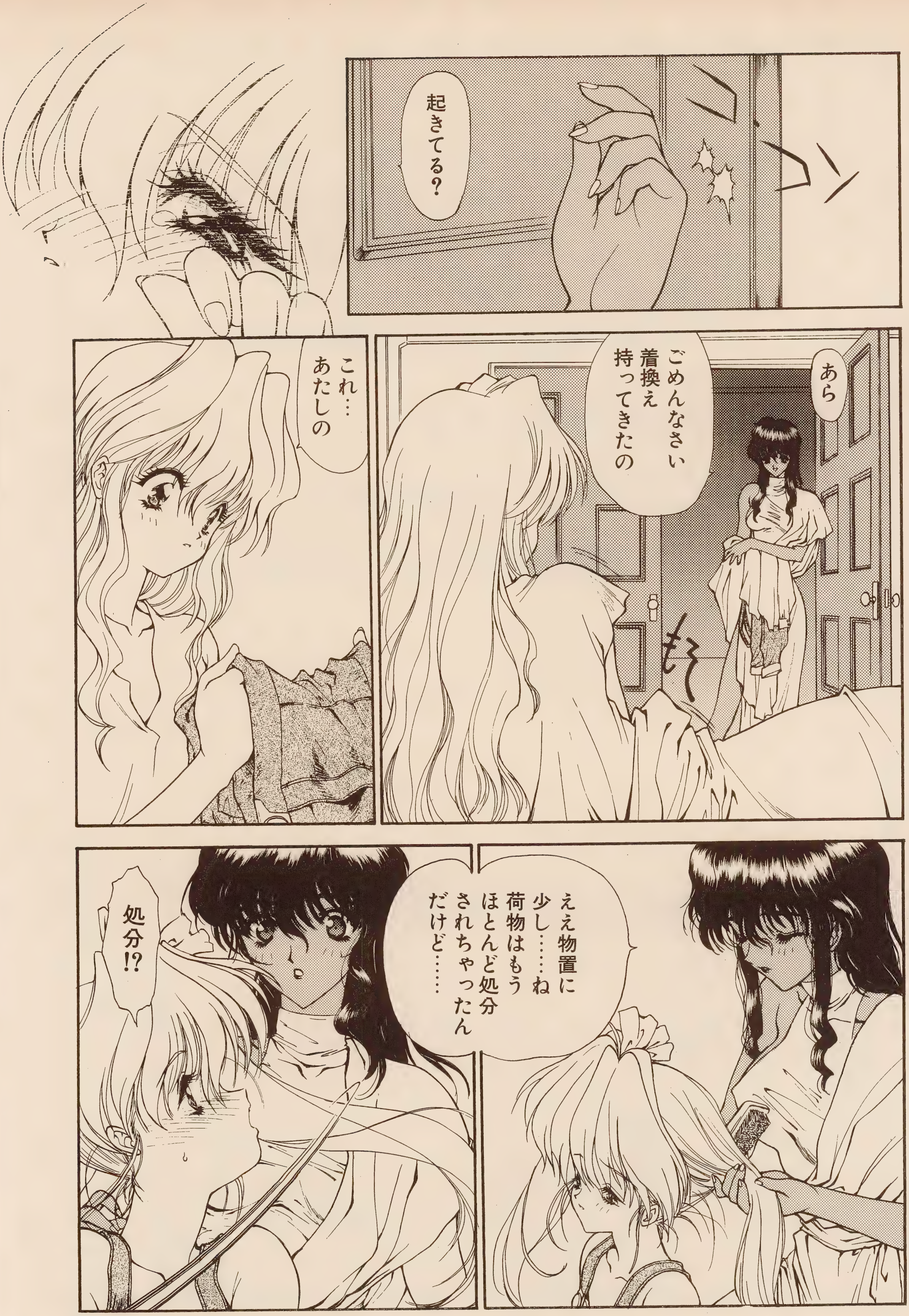

はっ!
召喚魔法陣が完成した


おとーたん
おとーたん
ああっ
こらっ
リスティス
落書なんて
しちゃイカン!
そりゃ大切な
本なんだ
んー?
わしの顔
かぁ?
しょーが
ないなあ
でも もう
だめだぞ
それから
もう少し
いい男に…な
おとーさん


ここは
まだ
おとーさんの
においがする
えへっ
えっ
えふ
古びた
本のにおい
少おし
カビくさい
あった！
これ


おにいちゃんの──
おとうさ──
かくん


あっ 待って！
ダッ
そんな そんな のって——
バン
あたしの部屋——



コン
起きてる？
あら
ごめんなさい
着換え
持ってきたの
これ…
あたしの
ええ物置に
少し……ね
荷物はもう
ほとんど処分
されちゃったん
だけど……
処分!?

リスティス
LYTHTIS

ドナトゥスの野望なるか？

そしてリスティスの運命は?!

物語は転回点へと加速する！

by うたたねひろゆき




じじ…
なんとか今日中にカタぁつきそうだな
まぁなぁこの壁さえ崩し終れば図面通りだがよぉ
パリ
なんかよぉうさんくせぇよな今度の守護役
街の空気…ってェのかななんか重苦しくてよぉ
化物飼ってたとかってェ話だけどオラぁ前の守護役好きだったぜ
そのおっさんの呪いだって話もあるぜ
領主のバカも伏せってるって話だしなあ
神隠しも最近多いって話だぜ
夜中に街ン中化物が歩いてたってよ
ま この仕事で魔法陣の書き換えも終りだぁなそんな話も減るんじゃねェか？
そうだな明日はもう祭りだしなぁ



『リスティス』はこちらから読んでね

春だ!!花見だ!!

超特大プレゼント 全94名



3名 実況パワフルプロ野球'94
SFCソフト ［提供:コナミ］



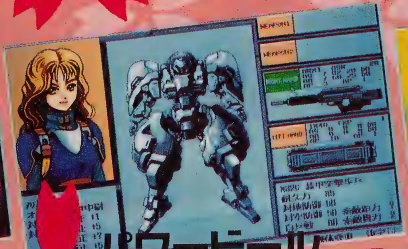
2名 三國志Ⅳ
PC9801ソフト 3.5、5インチ各1名
［提供:光栄］



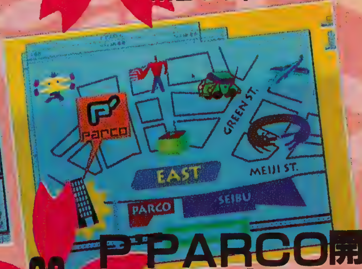
5名 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
MDソフト ［提供:セガ］



4名 淫獣学園
PC9801ソフト 3.5、5インチ各2名
［提供:DEZ CLIMAX］



4名 パワードール
PC9801ソフト 3.5、5インチ各2名
［提供:工画堂スタジオ］



20名 P'PARCO開店記念ソフト Macソフト
［提供:PARCO］

春一番のソフト大放出!!

［提供:SETA］



9名 「スーパーリアル麻雀PⅣ」はんこ

［提供:セガ］





10名 「V.R.バーチャレーシング」ビデオ

［提供:NCS］



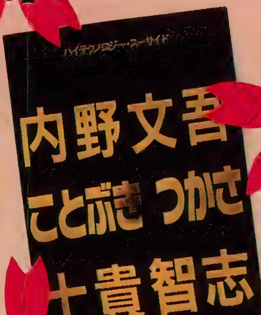
10名 「バトルトード」サングラス



1名 REDEMPIRE カードゲーム



20名 「ゆみみみっくす」ポスター
［提供:ゲームアーツ］



1名 内野文吾先生提供 同人誌

［提供:ライトスタッフ］



5名 「レヴァリィ」テレホンカード

◆応募要項◆

P178とP179の間のハガキのアンケートに答えを記入して応募しよう。

希望のプレゼント名は忘れずに。パソコンソフトを希望する人はそのメディアを記入することも忘れないでね。また、『淫獣学園』は18歳未満の人は応募できませんので要注意!!

その他必要事項をすべて記入し終わったら、50円切手を貼ってポストへGO！

［締め切り］平成6年4月7日消印有効

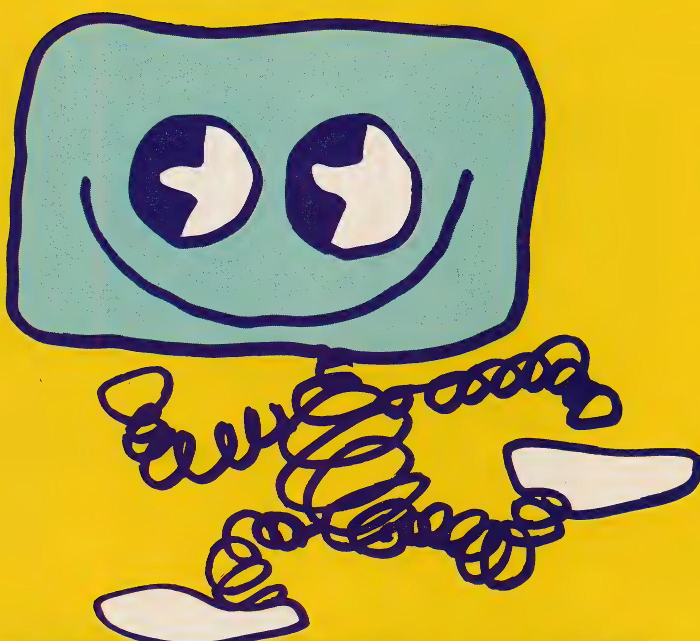
［発表］『電撃王』6月号（5/7発売）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※『ソニック・ザ・ヘッジホッグⅢ』の発送は、5月に予定されている発売日以降となります。
※2月号のプレゼント当選者の発表は、174ページを見てね！

"新作ソフト情報"デモVTR「LAND-BOX」登場!!

全国4,000の専門ショップで、各機種の新作・開発中のソフト情報が体感できる「LAND-BOX」がデビューします。店内にあるTVモニターで、各メーカー"イチオシ"ソフトのデモ画面をON AIR!!キャラの動きや迫力のサウンドが、キミの目と耳でチェックできちゃう。ゲームファン待望の情報システム、それが「LAND-BOX」です。

見て、聴いて、感じる。



Land Box

このマークのあるショップで、
迫力ON AIR中!!

特集
ぷよぷよ全機種制覇の軌跡



ぷよぷよ世界征服

恐るべき、ぷよぷよの世界征服の野望の数々！達成のXデーも近い。

イラスト／中村亮

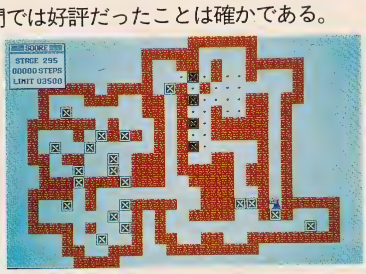
全機種制覇!! その必要条件と『ぷよぷよ』

全機種制覇…それはプログラマーの夢 ソフトハウスのロマン…

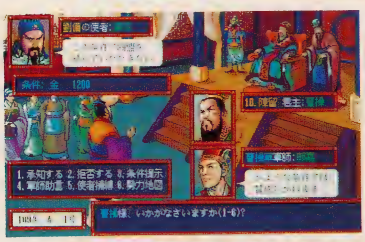
人気ゲームの他機種への移植ということ自体は、パソコンゲームの場合はごくフツーのこと。ゲーム専用機の場合もサードパーティの作品が複数機種で発売されるのはとくに珍しくはない。しかし、これが全機種制覇となると話は別だ。かつてはどのハードも性能は似たり寄ったりだったが、現在はもちろんハードの性能も違えば、各ハードユーザーのゲームの好みも違う。2、3機種制覇が限界といっても過言ではないのだ。

全機種制覇には必要条件がある。当然のことながらゲームのウリがハードの性能に依存しないこと。多彩な画面と臨場感あふれる音声がウリ、なんてゲームをファミコンにそのまま移植することは、物理的に不可能だ。また、優れたゲームであること、長期間人気を保てることは必須条件だ。旬を過ぎればいかなる名作も他機種で復活することは考えられないのだ。

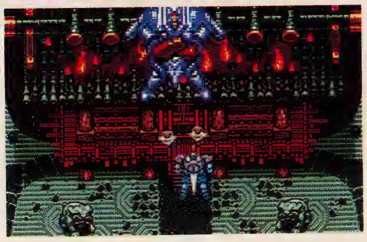
さて、「ぷよぷよ世界征服」は、どのように進行してきたのであろうか。そのスタートは、1991年のMSX2版(コンパイル)、およびファミコンディスクシステム版(徳間インターメディアより発売)から始まる。どちらのハードもすでにユーザーが減少傾向にあったためか、当時はあまり注目されなかった。とはいえ、一部のマニアの間では好評だったことは確かである。



▶『倉庫番』(シンキングラビット)も多くの機種で遊べた。パズルゲームは機種の性能を問わない。



◀『三國志Ⅲ』(光栄)のように長期にわたって人気を保つゲームほど、多機種登場の可能性がある。



▶コンパイルは『アレスタ』シリーズも多くの機種で展開している。写真はメガCD版『電忍アレスタ』。

証言① ゴルバチョフ氏

ワシのゲームをさしおいて、こんなに売れるとはけしからん。とはいえ、ワシ自身、エリツィンに負けてしまったのだから、仕方のないとこなんだろうな。



▶『ゴルビーのパイプライン大作戦』もファミコン、MSX、TOWNS版があった。ファミコン版は徳間インターメディアから発売。

証言② ぷよぷよ㊟

くっつくことこそ男のロマン。やっとそのことに全世界が気がついたのだ。え？　最近は女性の支持の方が高いのか。うーむ、人間って奥が深いんだなあ。



◀林正之『俺のぷよぷよ』「電撃王」'93年9月号より。コンパイル4コマ等、『ぷよぷよ』のコミック化も多い。これも題材の魅力か。

1992年も暮れに入ったころ、突然アーケード版『ぷよぷよ』(セガ)が大ヒットする。当時の対戦ゲームの流行が、あらためて『ぷよぷよ』のおもしろさを再発見させたのだ。COM対戦の対戦相手として、『魔導物語』キャラを設定したことも、新しい試みだった。アーケード版以降、こちらの対戦プレイモードがメインとなる。

アーケード版からメガドライブ、ゲームギアに移植されてから(どちらもセガ)、ぷよぷよの各家庭への進出が始まる。メガドライブ版は1993年の大ヒットとなった。それらの勢いでファミコン版もROM版として復活、パソコンでもPC98版(コンパイル)が登場。同年年末にはSFC版『すーぱーぷよぷよ』(バンプレスト)も登場している。こうして全機種制覇の準備は整った。

落ちモノは世界を制す!!

『テトリス』に始まり、『ぷよぷよ』にいたるまで、バラエティに富んだ落ちモノゲーム。その流れを見ると、まさに全機種制覇への歴史となっているのだ。

テトリス



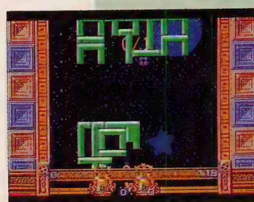
◀言わずと知れた落ちモノの元祖。多くのパソコンに移植された他、いまだ改良を加えつつ、新製品がSFCで発表された。(PC98版はBPSから)

ハットリス



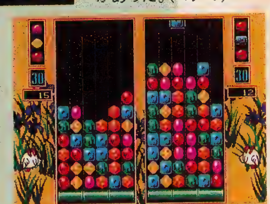
▶『テトリス』同様、パジトノフ氏の作品。キャラのおもしろさが光る佳作。アーケード、ファミコン及びPC98版がある。(PC98版はBPSから)

クオース



◀落ちモノ・パズルシューティングという、変わったコンセプトがおもしろい。アーケード版に続き、PC98版、X68版などがあった。(コナミ)

コラムス



▶『テトリス』最大のライバルともいえる1本。アーケードで登場後、ファミコン系以外の機種を総ナメにしている。写真はメガドラ版。(セガ)



ぷよぷよ!!

証言③ シルキーまりな　『ぷよぷよ』大好き宣言!!

『ぎょ』と思わず叫んでしまう時。そう、せっかく積んだぷよの上に、おじゃまぷよがドバーと降ってきた時ね。パニクるなんてもんじゃありませんがな。目えパチクリさせてスットボケんなあ!!　とわめくヒマもない。……悔しいからゼッタイ仕返しするもんね、と思った途端に4連鎖をくらった私は完全にあうち。大口開けて笑う友だちと、踊るカー君に、明確な殺意を覚える春先だす。



▶本誌読者コーナーで、もうすっかりお馴染みのシルキーまりな嬢。彼女もかなり熱狂的な『ぷよぷよ』フリーク!!

MSX2版：コンパイル☎082 (263) 6165／6,800円 [税別]／発売中　**メガドライブ版**：セガ／4,800円 [税別]／発売中　**PC98版**：コンパイル☎082 (263) 6165／9,800円 [税別]／発売中　**ゲームギア版**：セガ／3,800円 [税別]／発売中　**SFC版**：バンプレスト／8,200円 [税別]／発売中　**FC版**：徳間書店インターメディア／5,900円 [税別]／発売中　**PCエンジン版** (SCD専用)：NECアベニュー／5,600円 [税別]／3月　**FM-TOWNS版**：CSK総合研究所☎0423 (75) 1264／7,800円 [税別]／3月18日　**X68000版**：エス・ピー・エス☎0245 (45) 5777／価格未定／3月

これがウワサの『ぷよぷよ』軍団だ！

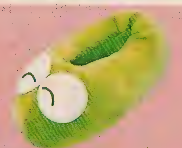
各機種の『ぷよぷよ』を広げてみると、あらためて全機種制覇の重みを感じることができる。写真はアーケード版を除く、現在入手可能な『ぷよぷよ』たちである。近日中には、PCエンジン版『ぷよぷよCD』およびFM-TOWNS版が、この中に仲間入りする。X68000版、ゲームボーイ版も、それに続いて登場の予定となっておりこうして現時点で現役の国産ゲームハードの全制覇を達成するのである（NEO・GEOはアーケード機種なので例外とする）。

さらに『ぷよぷよ2』の開発も現在進行中とのことである。こちらも、まずアーケード版を発表し、続けてメガドライブや他機種へ展開していくことになっている。『ぷよぷよ』の野望は、いまだにとどまるところを知らない。



もうひとつの征服計画

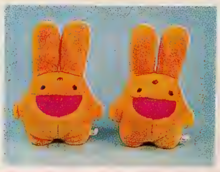
ぷよぷよグッズ華ざかり!!



ぷよぷよの世界征服はゲームだけにとどまらない。お菓子や玩具など、グッズの世界にも、現在侵攻中なのだ。

ひょうきんでカワイイ、このキャラクターたちのこと、普段ゲームをプレイしない人たちのハートをもつかむことは確実だ。ぷよぷよの世界は広がり続けている。明日にはキミの住んでいる街が征服されているかもしれない。

カーバンクルぬいぐるみ



現在コンパイル自身が扱っている唯一のぷよぷよグッズ。キミの部屋にも、1匹どうかな？

お菓子　ぷよぷよグミ&ぷよぷよラムネ



▲カバヤ食品から発売。「ぷよぷよグミ」はいかにも「ぷよぷよらしい感触」が楽しめる。「ぷよぷよラムネ」はオマケがウリだ。



▲「ぷよぷよラムネ」には人形2体とカードがオマケで入っている。

中味はコウじゃ

カードで遊ぼう!!



▲カードは全部で22種類。ぷよぷよジャンケンも楽しいぞ。

「カーバンクルぬいぐるみ」のお問い合わせは、〒732広島市南区大須賀町17-5シャンポール広交210　株式会社コンパイル☎082（263）6165まで。
菓子のお問い合わせは、カバヤ食品㈱企画部☎03（3639）0557まで。

拡大する魔導伝説 —ぷよぷよキャラの源—

『ぷよぷよ』に登場する、ぷよぷよやアルル、カーバンクルといったキャラクターは、コンパイルの人気RPG『魔導物語』シリーズの主役たちだ。

こちらのほうもPC98版に続編が登場したり、ゲームギア版も好調と、大きく展開しつつあるのだ。本家のほうもヨロシク。



▲『魔導物語Ⅰ-2-3』の続編、『魔導物語A.R.S』(PC98版)。サンプリング音声が楽しい3Dダンジョン RPG。

▼ゲームギア版『魔導物語』は各シナリオが1本ずつ別売りとなっている。ゲームギアユーザーはチェックしたい1本だ。



©1993 SEGA/COMPILE

ぷよぷよ初代マスター 森田ぷよみちの遺言

コンパイルが誇る伝説のぷよぷよ初代マスター、森田ぷよみち氏。現役を引退した彼からの最後のメッセージ。

ぷよぷよの道は「慣れ」の道。一見しただけではパターンが読みにくいが、車のギアチェンジや『ストⅡ』の昇龍拳のごとく、慣れてしまえばよいのだ。毎日1時間、3カ月も練習すれば上級者になれる。最速にした「とことんぷよぷよ」モードで5連鎖が組めるくらいまではマスターしよう。

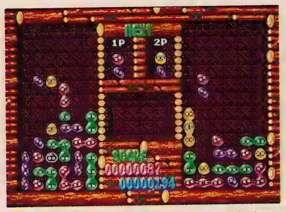


ぷよ道を極めると性格、友だちづき合いが悪くなる。この道は「イヤなヤツへの道」なのかもしれぬ。(談)

森田ぷよみち
1992年生。初代ぷよぷよマスターとして、1年間君臨。1993年暮れ、没(笑)。

『ぷよぷよ』ファミリーの新メンバー紹介

FM-TOWNS版 画面の美しさがピカイチ



▲ゲーム画面は外ワクパターンも細部までクッキリ。さすがはTOWNS版。

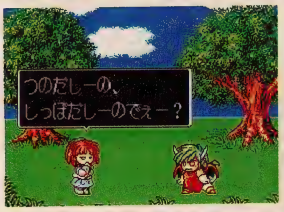


▲ぷよぷよがはじけるアニメーション効果がとても楽しい。

内容はメガドライブからの移植版。とはいえ、やはりパソコンのゲーム画面は美しさが違うのだ。もちろんCD-ROMだから音楽もとてもよい。

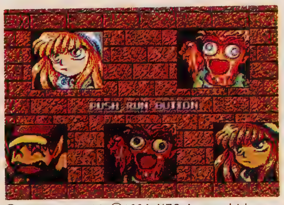
また音声データは、メガドライブではROMの容量のためカットされたデータが復活する。ナスグレイブの声や、ハーピーの歌声もバッチリ。

PCエンジン版 これぞ『ぷよぷよCD』



▲アルルの大ボケぐあいもパワーアップ。ちなみにアルルの声は「セーラームーン」でおなじみの三石琴乃サンが担当。

PCエンジン版のウリは、なんといっても豊富なオリジナル音声データ。全キャラをTVアニメでおなじみの声優が担当しているのにもビックリだ。



◀なんとふたり対戦ではキャラを選べる。お気に入りの声優と一緒に勝負

©COMPILE 1994 ©1994 NEC Avenue,Ltd.

なぞぷよ & ディスクステーション ひと味違う『ぷよぷよ』



◀他にもいろいろなゲームが入っていて、お買得。

ゲームギアで人気の『なぞぷよ』はパズル問題を解く、いわゆる「詰めぷよ」だ。

PC98版「なぞぷよ」の新作集はゲームディスクBOOK『ディスクステーション』に毎号収録されている。真のぷよらーならば当然チェックだな。

ボードゲーム&文具 種類豊富なセガのぷよグッズコレクションを一挙紹介だ！



◀勢揃いしたぷよぷよ文具。勉強もはかどるって寸法だ。



◀押すだけで「おしゃべりぷよ」&妙なねばぷよ。



◀ボードゲーム「ぷよぷよマスターズ」と「ゆびぷよウォッチ」「ふにゃふにゃマスコット」「プチぷよ」「キャラッキー」など。

ポケットヒーロー



▶ユタカのポケットヒーローシリーズにも登場した「す〜ぱ〜ぷよぷよ」。7体ワンセット。サイズも小さく場所を選ばないので、部屋のあちこちにそっと飾ってあげよう。(980円［税別］)

UFOキャッチャー 手に入れるのには技術がいる。でも狙いたいアイテムだ。

セガ

UFOキャッチャーの元祖、セガからは、かわいいアルルを中心に16種類のぬいぐるみがエントリーした。

ぷよぷよはつなげて遊ぶこともできるぞ。



◀ぷよぷよ、アルルほか、スケルトン、ナス、すけとうだら、スキヤポデスと、わりと妙な組み合せ。

バンプレスト

キャラクターグッズといえば、やはりバンプレスト。とるとるスリッパととるとるTシャツが楽しい。

オシャレなデザインなのでイケイケギャルにもオススメだ(?)。



◀実用にも耐えうる、8種類のスリッパ。みんな楽しいデザインだが、なかでもスキヤポデスの指が、特にイカす(?)。



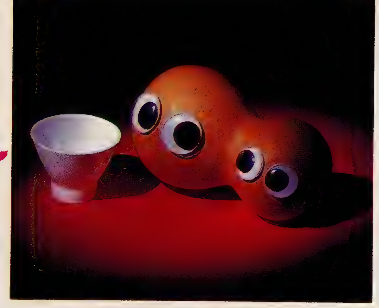
▶Tシャツは全部で5種類。マンガチックな図案がグーだ。

©COMPILE

セガのグッズに関するお問い合わせは、お客様相談センター☎0120-012235まで。

ぷよぷよの故郷

ぷよ
ぷよー



のーみそコネコネ COMPILEを訪ねる

いかに『ぷよぷよ』が優れたゲームであったにせよ、それだけで全機種制覇の偉業に向かって大爆進しているとも思えない。やはりその裏には、周到に用意された世界征服のシナリオがあるということは疑う余地はないのだ。と、いうわけで、『ぷよぷよ』の故郷、コンパイルに電撃取材を敢行、隠されたシナリオにメスを入れるべく広島へ飛んだ！

広島の個性派ソフトハウス・コンパイル

全機種制覇を達成しつつある『ぷよぷよ』の産みの親、開発元のコンパイル。技術力にも定評があり、マニアックなファンも多い、古くからの名門ソフトハウスのひとつだ。

コンパイルの看板ソフトといえば、『アレスタ』シリーズ、『ディスクステーション』そしてこの『ぷよぷよ』である。広島だけに、まさに3本柱、サンフレッチェである（あ、柱じゃなくて、矢か）。

『アレスタ』もゲーム専用機を総ナメにしている縦スクロールシューテイングのシリーズ。『ディスクステーション』は電撃王読者にはすでにおなじみ。『あっぷるそーす』『なぞぷよ』など、気の利いたオリジナル小品ソフト満載のディスクマガジンだ。

それぞれ違った、しかも強力な個性を持った、これらソフトを開発してきたコンパイルは今後も目を離すことができない存在なのだ！



▲この看板の図柄は、まさしくカーバンクル。コンパイルは、このビルのどこかにある！



▲表札に小さなカーバンクルを発見！　この扉の向こうがコンパイルなのだろうか？



▶床に大きなカーバンクルを発見。ここにまちがいない。

さあ、広島だ!! さて コンパイルはドコだーっ!?

『ぷよぷよ』に隠された、すべてのナゾを解き明かすには、その生まれ故郷、コンパイルというソフトハウスのナゾを解くことから始めなければならない。しかし、所在地はあの「仁義なき広島」。お好み焼きも頭の上で焼くほどだ。はたして無事にたどり着けるのか？不安を胸に、取材班は広島市に降り立った。

しかし、広島市はフツーの街だった。カレーとハイライのセットもおいしかった。いざ、コンパイルへ向かって出発だ。

目印はカーバンクル!

おおっと……!



ココにも!!



ココにもカーバンクル

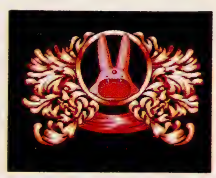


社長のヒザにも!?

独占スクープ!! カーバンクルは日本人だった!?

驚くべき事実が発覚した。ファンタジー世界の住人かと思われていたカーバンクルが、実は日本人だったというのである。仁井谷氏は以下のように証言する。

「カラダはカレー色。額の宝石は福神漬色。明らかに日本人」ってホントかよ。



日本人はカレーが好きっ

ぷよぷよ世界征服計画の全貌

今まで多くの出版物によって語られてきた『ぷよぷよ』であるが（ちなみにメディアワークスからも「すーぱーぷよぷよ必勝のスーパー問題集」が刊行されている）、世界征服の計画と実践過程は意外と知られていない。

コンパイル代表・仁井谷氏によると、当初から全機種制覇こそ意識していなかったもののかなり早い段階で『ぷよぷよ』はイケル、と確信していたそうだ。アーケードへの進出も開発当初から考えており、けして偶然のヒットではなかったことがわかる。

SFC版に関しては、もともとは考えていなかったものの、世間の風潮が踏み切らせたとのことだ。ユーザーからの要望も大きくなってきていたし、類似のゲームが出始めていたこともある。ただし、コンパイル自身が手がけるのは、あくまでもメガドライブ版のみ。他機種はライセンス契約のみだ。バンプレストを契約相手に選んだのは、もちろんキャラクター商品化を狙ってのことだ。

アーケード版での成功の秘訣を、仁井谷氏は『ストリートファイターⅡ』のヒットとの共通点として、以下のように説明してくれた。「まず、敵の知性を感じさせるアルゴリズム。さらにプレイヤー以上にギャラリーを意識した作り。プレイヤーを意識しすぎると地味なゲームになってしまう。もうひとつの要因は音声の効果だけど、ウチはもともと音声サンプリング技術には自信があったのです。」



◀今後の野望を語るコンパイル代表・仁井谷氏。全機種制覇達成の牽引者だ。

うれしい誤算は「魔導キャラが予想以上に大衆ウケしたこと」とのことだ。特に女性に人気がある。ファジーな時代にぷよ感がマッチしたのだろうか。ともあれ『ぷよぷよ』はキャラクターゲームというより、ストラテジーなアクションゲームとして成功をおさめた。

さて、気になる今後の「ぷよぷよ戦略」であるが、まずはアーケードで『ぷよぷよ２』の登場が予定されている。今度は、乱入可能の４人プレイ、たまりすぎた岩ぷよを相殺しプレイ時間を延ばせるスイッチの採用、登場キャラも32人まで追加と、かなりの改良がほどこされるらしい。また『2』発売に併せて「ぷよぷよ協会」を発足、全国キャラバン等の大会やイベント企画、段位、ルール規定、審判員の認定などを行う予定だそうだ。

パソコンでも、ぷよぷよを用いた新タイトルを開発中とのこと。くわしい情報は聞けなかったが、タイトルを聞いただけで笑える、愉快なゲームになるらしい。

さらにビックリしたのが「カレーショップ・カーバンクル経営計画」である。グッズショップやゲームセンターも兼ねる新スポットとして全国チェーン化しようという大計画だ。「中にぷよぷよ神社も祭る予定です」と、なんかだんだん怪しくなってきたが、なんせユニークなコンパイルのこと、何が飛び出しても、おかしくはないのだ！



◀セガから届いたぬいぐるみ。すけとうだらの山は市場の風景を思い出させる。

ミラクルボイスの正体は？

『ぷよぷよ』のウリのひとつ、あのアルルらの声の主はいったい誰なのだろう？

声のほとんどはコンパイルの社員が担当したそうだ。しかし主人公のアルルのみRCC（中国放送）のアナウンサーを起用しているらしい。ナルホドってカンジ。



◀残念ながら名前は未だ不明。中国地方に住んでいる人は放送をチェックして探してみよう。



◀ファンからコンパイルに送られてきたという手製のぷよぷよ模型。このように、熱心なファンの応援も、ぷよぷよの快進撃を支えている要素のひとつなのだ。

コンパイルは募集する WANTED!!

電撃王とコンパイルは以下のものを大募集中である。心当たりのある方は御一報を。

一 ぷよぷよギャル&ナス男

ぷよぷよ協会発足に際し、ぷよぷよギャルを公募する企画を現在検討中とか。同時にナス男も募集するらしい。詳細は後日の正式発表を待つべし。

二 ぷよぷよ大好き有名人

ぷよぷよが大好きで、イベントに協力してくれる有名人も募集中だ。条件は、少なくとも数万人くらいに知られていて、ギャラが安いこと、だそうだ。

三 ぷよぷよマガイモノ商品

右の「ポヨポヨ」のような類似品あるいはそのテの噂、情報を大募集中。傑作の情報提供者には記念品が進呈されるとのこと。VOW感覚で楽しもう。



▲これが今、コンパイル社内でも評判の超マガイモノ商品「ポヨポヨ消しゴム」だ。ヒゲのはえたカーバンクルが妙に笑える。こんな傑作情報を待っているぞ！

プレゼント ぷよぷよファンに愛のオスソワケ

今回、いろいろな「ぷよぷよグッズ」を紹介しておいて、何も用意しないワケにもいくまい。そこで「ぷよぷよグッズ」を読者にプレゼントする。

今回の記事で紹介されたグッズを、抽選で読者諸君にプレゼントしよう。とはいえ実は、どれを何名にプレゼントするか、まだ完全には決めていないのだ。グッズの中には、記事作成時点でまだ発売前のものも多いから仕方ない……と、つい言い訳してしまうのが人間の弱さとでもいいましょうか（なんのことやら）。

と、いうことで諸君！ ホントにもらえるか不安かとも思うが、欲しいグッズを選んで、アンケートはがきに記入してドンドン送ろう。締切は４月８日である。よろしく。



▲カーバンクル２個、ポスターおよびオリジナルバッチ（提供・コンパイル）は、すでに読者プレゼント用に確保してあるぞ。



珍品エンターテイメントRPGやっとこさ登場!
痛快活劇
ぶっとびRPG
酒くれ
※注(売ってません)
のーみそコネコネ
COMPILE
No Copy このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
コレ着て コレ!!
ハァ ハァ
©1994 COMPILE
Disc Saga III
～げんせいきたん～
予価8800円(税別)
スマッシュ!よぉし いただくかァ!



特別誰も困ってない世界に新たな勇者現れる!
極灰汁(ゴクアク)キャラを快適操作でGO!
これがホントのドッグファイト!
3月18日
発売予定
●対応機種/NEC PC9801シリーズVX以降

新・読者のコーナー

シルキーまりなのやさしい悪魔



いよいよ新しい季節のはじまりだ♥　このコーナーも3回目に突入で皆、まりなには慣れたでしょーか?　今月はついに、コーナータイトルどおり、まりなの悪魔ぶりが発揮されるかも?皆ついてこいよー!!

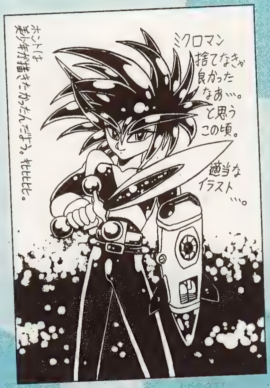
読者さまのイラストコーナー

今回もまた、気合いの入った力作ばかりだヨ

一番投稿数の多いこのコーナーは、もはや激戦区となっています。絵のうまい下手にかかわらず、気迫のこもったイラストを待ってます♥初投稿の方も、ものおじしないでドンドン送ってね。そのうち、ゲーム対抗イラスト合戦でも開こうかな?　今月は『サムライスピリッツ』が多かったね。では来月は、話題爆走中の『三國志』のキャラクターたちのイラストを募集しようかな。数々の英雄たちを、あなたの腕で見事、ハガキに再現させてね。熱気あふれるイラストを待ってるよ!!



▲神奈川県／PNI・c・s。



▲埼玉県／PN田園要塞。



▶福岡県／PN KENTA。



▶北海道／PN TAKEO。



▲静岡県／PN狸小路頼道。



▶千葉県／野口晃弘。



▲東京都／PNあおばかずと。



▼岡山県／矢本武。

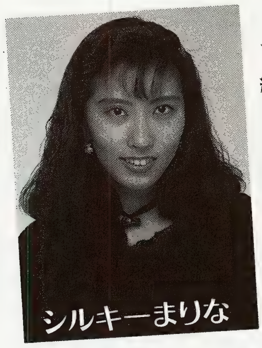


撮影／弘瀬秀樹

新聞の一面に載る方法

まりな新聞 ○月×日発行

先月号で募集をかけたらハガキが大殺到!!（4通……）今回はその一部を紹介しつつ、さらに秘策を練るぞ！



シルキーまりな

ゴタクを並べず、さっさとハガキを紹介することにしよう。神奈川県の折笠禎二クンの方法その1「幼女を何人か殺し、犯行声明を送る」。確かに一面を飾れるだろうなあ。おまけにテレビにも出演できそうだね。民放のワイドショーの話題をかっさらえそうだし……。でもさ、これって前任者がいるじゃない？ かの有名な×××とか。誰かがもう犯してる罪だとオリジナリティないしねえ……。犯行パターンも決まってそうだし。一時期、流行りのようになってしまった幼児虐待については、まりな結構詳しいけどさ、とりあえず幼女には興味ないんだな。できれば、17、18歳ぐらいの男の子がいいんだけど。苛めがいがありそうだしね。幼女殺害がなぜ大問題になるかというと、年端もいかない子供をいたぶり、もてあそぶのは反道徳的だからでしょ？

万が一、助かって戻ってきたとしても、小さい時に受けた恐怖はトラウマになって残るもんね。そこへいくと、ある程度人格ができあがった17、8歳ぐらいの男の子って、意気盛んで体力もありそうだし、「イヤだ」というのをムリヤリ服従させたくなるってもんです。実際は、まりなは年下の男の子とつき合ったことないんだけどね。いま、渋谷や新宿にたむろってるようなカッコイイ（けど生意気）子を、ひとりかっさらってきて、好みの下僕に仕上るまで監禁するのってどう？ 未成年相手だけに、問題にはなると思うぞ。それか、都会から離れて、どこか地方の純粋な中学生をひっさらってきて、都会の毒を教えこむ。骨のズイまでタップリと（笑）。どういう毒か知りたい？ …知ったら最後、あとには引けないと思うけどねえ……。とても誌面じゃ言えないな、ヤバ過ぎて（笑）。読者の中で知りたいと思う方は編集部まで手紙をください。書類選考の上、まりなが3日3晩、つきっきりでその秘密、教えてあげましょう。女の子でもOKよん（笑）。

> VIPの証明
>
> 新聞の一面に載る方法ですか？
> メディアワークスが新聞を発行したらいいんじゃないですか？
>
> 岡山県、故桐町

▲岡山県／PN故桐町。

何だか、まるっきり論点がズレてる気がするなあ。これじゃ「まりな趣味の犯罪コーナー」だな。岡山県の故桐町クン、メディアワークスの新聞って社内新聞ですか？ ああ余計なこと書いたからもうスペースがないよお。

まりなの8

旅に出ると、心が解き放たれる感じ、行く先ざきで残した想い出は胸の中で今も鮮やか。

前回のこのコーナーでお話しした旅の話、今回もう少し掘り下げていこうかな。北は北海道、南は沖縄までと、よくまあいろんな所に行ったもんだ。全国の皆から送られてくるハガキに書かれている地名はどれも思い出のある土地ばかり。なぜそんなに旅が好きなのか？と聞かれたら、理由はいくつかあるんだけど。まず1カ所にずっと落ち着く、という性分じゃないんだなぁ、私。引越も何回もしてるし（2年に1回はしてる）。仕事の合い間に、1日2日でも時間が

想像力の限界に挑戦だ!! まり

謎の女、まりな。その正体を探る！ っていうんで、まずは右のハガキを紹介。そうねぇ、趣味の項目で「競馬・麻雀」とあるけど、麻雀をやり始めたのは、つい最近なの。それもSFCソフトで。いつか雀荘に行くことを夢見て、日々勉強中。競馬は大きい賞しかやらないな。絶対ハズさないのは年納めの有馬記念。コレだけは必ずやる。好きな食べ物は、ナタデココ、うん、おいしいよね。すし、大好きッ。貝類は確かにダメ（ムール貝とかとくにヤダ）朝も弱いしね、横文字にも弱いかな。駅前留学する予定ではあるけどね。キミ、結構いい線ついてるよ。神奈川県の原相田原相クンは「過去5人の男とつきあっていたが、

Pack in Letter　Pack in Letter　Pack in Letter　Pack in

パックレター

毎月送られてくるハガキの山から気になるモノをチェック!! さて今回は……？ 実名で送ってきた福島県の田辺クンのハガキから、まず紹介。のっけからこの私にケンカ売るとは上等じゃないの。ん？ 覚悟はできとるんだろーね。こちとら悪魔に魂売り渡してるんだ、なめてかかったら痛い目見るぜぇ？ ところで田辺クン、実名で書いてきたのはエライといおう。まさか載るとは思わなかったでしょ？ ハハハ、もう載っちゃったもんねー。ただね、惜しむらくはキミ、突っこみが甘いんだなア。どなるのは誰でもできます。もーちょっと冷静になろうね。まりなをギャフンといわせるには「理屈」が必要ね。一分のスキもないほどの鋭い分析をしてきたら、キミを「へ理屈キング」と認めよーじゃないの!! そこで、まりなは発案します。これより、こういうハガキをもとに「激戦・誌上バトルロイヤル」を展開します!! 私個人の突っこみ以外にも、現代社会に対する不満やハラ立ちを誌上で公開！ それに対する反論も受けつけるよん。ま、まりなにケンカ売ったら全部買うからね（大人気ないなー）。私がホエホエしてるのも今のうちだからさ（笑）。今回のこのハガキのチェック・ポイントは、ひとまず気迫を感じること。が、要領を得てない。彼の不満の本質は何なのか?昔はいまと、どこがちがって良かったのか? 個人的の好みに過ぎないのかも? この3つね。これをよく考えて田辺クン、もう一度ハガキを送ってください。キミが全力でぶつかってくる以上は、まりなもそれに答えるからね。（しかしこんなハガキだけでは、気が休まらないな。ホッとするハガキもたくさん待ってます）。さて、次のハガキは神奈川県の折笠クンから。うーん、小野寺昭さんを表紙モデルに起用するという案は、インパクトあるけどさ。一体、何の雑誌だか、ワケ判らなくなることウケアイ

> バカにしてんのかっ！
> 何がって、新・読者のコーナーのことだ！
> パソコン誌をゲーム総合誌…しただけではあきたらず、シルキーまりなだぁ？
> まりな日記だか？
> フザケるな！
> ハッキリ言ってオレはメディアワークスという会社自体に失望したね。
> これなら今、現在のコンプティークの方が何倍もましだ。前の電撃王…は何十倍も良かったし、昔のコンプティークは何百倍も良かった！
> 考えたやつも、考えたやつだが、それより これを許可した奴（おそらく編集長）そいつ、もうやめた方がいいよ
> クリスタニアが無ければとっくに買うのもやめてるところだ。（読むのも）

▶福島県／田辺伸暁。

> 前々から不思議に感じていたのですが、電撃王の表紙モデルは何故いつも女性アイドルばかりなのでしょう。もしも小野寺昭大先生が表紙をお飾りになれば、部数倍増は確実だと思うのですが。ここは是非とも御一考をお願いします。

▶神奈川県／折笠禎二。

番目の海をめざして

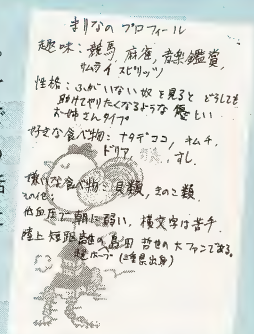
空けば、サッと荷物をまとめて旅に出ちゃう。行く先を特別考えてない時は大抵札幌に行くの。友だちが多く住んでる所だし、なんたって食べ物が激ウマー!! ガーッと飛行機で行ってメッタメタに遊んで帰京。羽田に着く頃にはもうボロボロよ。あとは京都によく行くかな。昨年の夏、ひとりで行って、しっかり寺参りしました(笑)。古い都は、東京と時間の流れ方がちがうようで、街の持つ空気が傷んだ心にゆっくりと染みわたっていく感じかな。悩み事があると京都に行くので、本当お世話になってます(笑)。九州は福岡にも結構行くの。親不孝通りにおいしいラーメン屋さんがあるんだよね。中洲でも飲み上げた覚えアリ。そーいや北海道の釧路で、酔っぱらったうえに、アイスバーン状態の道路で大コケしたことも……。あれは痛かった。酔ったうえでの話は山のようにあるんで、またの機会に(笑)。みんなゲンメツするだろうな……。さて記憶に残る土地といえば山口県は徳山市。春先で、岡山の倉敷から流れてくように着いたこの土地で見た、黄色い菜の花の群生が目に焼きついてます。新幹線でこのへん移動すると、途中に巨大なコンビナートがあるのね。点滅するライトがキレイでうっとり。沖縄の青い海も、青森の荒れ狂う日本海も、四国の穏やかな海も、すべて同じ海なんだよね。海にポッカリ浮かんだ島、日本をグルグルとまわり続けて行く着く先は……。旅に出たら、東京のことは全部忘れる。どこの土地に行っても、現地の人にはなりきれず、あくまで旅人のままだけど。それでも得るものは必ず、あるんだよね。東京は精神を喰い荒らす街だから、たまに安らぎも必要なんだよね。それでも東京は、仕事が、知人が、友だちが多く待つ街。家のある街。必ず帰ってくると、どこかで感じてるから旅にでちゃうんだよね。失うものがなくなったら、帰るあてのない旅に出るかもね……。



なのプロフィール

謎につつまれている、まりな。その正体がいま、明らかに……(↓あんまりなってないか)

現在5人ともなぜか行方不明である」って、それじゃ何か？ 私の彼は流しのギタリストかえ？ 包丁1本サラシに巻いて……タイプとか。ちょっとバラせば、まりなはサソリ座の女。好きになった人は大事にするほうだよ、たぶん。ただ、性格的に悪魔性があるんで、どうかなァ。覇王丸Jr.クンのハガキに書いてある性格も確かに持ってはいるの。昔からわりと頼られるほうだったな。イヤだといえない優しい(弱い)性格なのよ。でも、ふがいない奴をただ助けるんじゃなくて、甘えさせて安心させておいて、苛(いじ)めるのが好きなのね(笑)、私は。天国と地獄を味あわせてあげることができる、って全然自慢にならーん!! こんなコトばっかり書いていると、真性S嬢に間違われそうだな。ちがうからね。私は、SとM、両方を持ち合わせているんです。ってあああッもう!! これ以上この話題には触れないことにしようっと、友だちがいなくなる。因(ちな)みに、電撃SFC(スーパーファミコン)の編集さんには、「いろんな性格持ってるよね」といわれました。それって多重人格ってことッすか？ ねえ？ ……みんなのハガキを待つぞ！



Letter ✿ Pack in Letter ✿ Pack in Letter ✿ Pack in Letter ✿ Pa

だ(笑)。部数倍増は確実かもしれないけど、購読者層が変わりませんか？(笑)。でも彼が出演するんだったら、篠ひろこや田中義剛も出てほしい。オマケに近藤真彦の歌うCMソングも、ソノシート(笑)でフロクにつけましょう。個人的には「パッとさいでりあ〜♪」の小林亜星さんを起用したいです。書店に、さいでりあおじさん表紙の『電撃王』が並んでるところ、想像したら……ウッ。早く寝よう。さ、次のハガキ次のハガキ。兵庫県のM・A？ クンは、「郵便局のバッキャロー！ハガキは50円に封書は80円だと?ふざんけんじゃねえよ！」とお怒りのごようす。これと同意見のハガキがほかにも来てたけど、これはキツイ打撃よねぇ。不況だと日々騒がれてますが、ドトーの細川内閣はいかに？ 話題の減税案もどーなることやら…。ここで息抜きに音楽でも。1月13日に新宿のパワステで行われたイトホークスのライブ、スゴかったよー!! みんな、聴いたことあるかな？ いまのところアルバムは3枚出ています。その中でもオススメは、3枚目『NO SATISFACTION』コレを聴きながら次へ参りましょう。京都府の東鳳司クンはイラストの下に、「20歳過ぎの投稿者って少ないのかなあ」と書いてますが、そんなことないよん。キミより年上の人もたくさんいるから大丈夫!! 石川県のおさかなサンタクンもステキなイラスト、ありがとう♥金沢はもう雪が降る頃かな?私は金沢に行く時、宿泊ホテルは駅前の「都ホテル」と決めています。「早く8つ目の海が見つかりますように」とのこと。ありがとう、いまも探し続ける旅の途中です。きっとキミにもあるはずです。京都府のLeoさんは女の子、「まりなさんは八代亜紀に似ているといわれたことはないすか?」ありません(キッパリ)。このページの写真については皆さん、色々と意見がおありでしょうが、うん、まあ次回に期待してください(笑)。因みにこの間、半年ぶりに髪をストレートにしました。完全茶髪のまりなを見れる日は、そう遠くないでしょう。千葉県の蒼山龍一クン、おいしいカクテルのおススメをしてくれました。ラムベースでできた、「スカイダイビング」とワインベースの「ワインダイキリ」。早速、この仕事上げたら飲みに行ってきまーす♥ ほかにもおいしいお酒があったら、みんな、ぜひ教えてね。



人生よろず相談所

Q ぼくがいま、好きな女の子は田園調布に住んでいるなかなかのお嬢様。こちらは単なる貧乏人です。そこで、ぼくはドラマ『横浜心中』の佐藤浩市のようなハードボイルドな雰囲気で迫りたいと考えています。でも、ぼくはタバコも喫えないし、見掛けもあまり……。そこで、どうすればハードボイルドな雰囲気を出せるか、教えてください。また、まりなさんはそういう男が、好きですか？　神奈川県／T・K（22歳、予備校生）

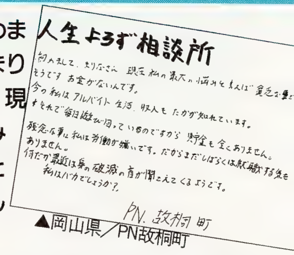


A 最初は興味がなくても、優しくされたら女の子だって、悪い気はしないのね。で、振り向いた途端に冷たくあしらわれる。「どーして」と思いながら、悪い男だと知りながらも、もう止まらないっ。ただこの「冷たくする」コツというのは、経験をつまないとつかめないでしょう。とにかく沢山の女の子と遊びましょう。どうすれば喜ぶか悲しむかを、ジックリ研究。反対に遊ばれても文句をいわないこと(笑)。何事も経験、経験!!　私はこーいうヒドイ男をさらにボロボロにするのが大好き(笑)。恋はリスクが高いほど楽しいモノ(笑)。

Q 不況のせいでしょうか。父が一時帰休とかいうのを命じられ、いつも家にいます。そんな父と顔を合わせるのがなんだかイヤです。どう接したらいいでしょうか。　東京都／H・W（19歳、大学生）

A でもねえ、お父さんもきっと悩んでるよ。お父さん自身、家族にどう接していいかわからないんじゃないのかな？　せっかくだから一緒にゲームとかやってみれば？　『ぷよぷよ』でも『ストⅡ』でも。男同士なら、Hゲームを一緒にプレイするのはどうでしょう。キミから教えてあげられる事もあれば、反対にお父さんから「男の先輩」として教えられる事もあるハズ。毛嫌いしないで、とりあえずコミュニケーションを図ってみようよ。お父さんと楽しい時間を過ごすっていうのも、時にいいじゃない？　家族なんだから、ネッ♥　（あー!!　いい子ぶってしまった…）

Q はじめまして、まりなさん。現在、私の最大の悩みといえば貧乏なことです。お金がないんです。


人生よろず相談所
初めまして、まりなさん　現在 私の最大の悩みと言えば 貧乏な事です。
そうです お金がないんです。
今の私は アルバイト 生活. 収入も たかが知れています。
それで 毎日遊び回っているのですから 貯金も全くありません。
残念な事に 私は労働が嫌いです。だからまだしばらくは就職する気もありません。
何だか最近は身の破滅の音が聞こえてくるようです。
私はバカでしょうか?
PN. 故桐町

▲岡山県／PN故桐町

いまの私はアルバイト生活。収入もたかが知れています。それで、毎日遊びまわっているのですから、貯金もまったくありません。

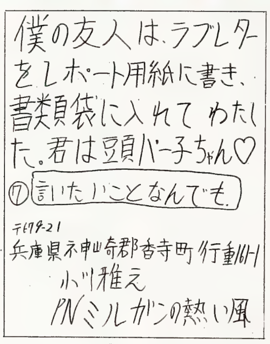
残念なことに私は労働が嫌いです。だから、まだしばらくは就職する気もありません。なんだか最近、破滅の音が聞こえてくるようです。

私はハカでしょうか？

岡山県／PN故桐町

A ズバリ言いましょう。あなたはバカです。金もないのに毎日遊ぶなあ!!　まりななんか毎日仕事よーッ。ガルルル。おまけに労働が嫌いだ、とお？　あのなー!!　…ま、いっか。50円のハガキが買えるんなら悩むコトないって。お金があるからって幸せになるワケじゃないじゃん！　もし借金でもして遊びまくるんなら、やっぱり怒っちゃうけどさ。私の友人にもいるんだ、キミみたいに働くのがキライだってヤツ。その子は女の子だけどね。でもやっぱり、お金がないと遊べないし、彼女も大変みたいよ。遊びのような仕事で、お金がもらえたらいいのにね。ゲーマーなんていいんじゃないの(笑)。あれはあれでスッゴク大変だけどさ、でも楽しみながらできるもんね。私なんかも、他人から見ると遊んでばかりに見えるようで……。あ、あと、路上のアクセサリー売り、なんていうのも気楽そうでいいよね。道行く人たちを見て、人間観察もできるし。アクセサリー売りの友人もいるよ、私。何なら紹介してあげよーか？　私の友達って変なのばっか。

Pack in Letter


僕の友人は、ラブレターをレポート用紙に書き、書類袋に入れてわたした。君は頭パー子ちゃん♡
⑰言いたいことなんでも
〒679-21
兵庫県神崎郡香寺町行重161-1
小川稚え
PNミルガンの熱い風

▲兵庫県／PNミルガンの熱い風

次は兵庫県のPNミルガンの熱い風さんのハガキ。私としては別に、レポート用紙だろうと書類袋だろうと、心がこもっていればいいのよ。ラブレターって、そういやもらったことないな…。手紙は山のように書くんだけど。返事がくると、アレ嬉しいもんなんだよね。私、手紙には自信があります、じつは。手紙で男性をオトそうと思ったら、もう俄然（がぜん）ハリキる（笑）。まっかしといてほしいね。

先月も登場した青森県のバロン影山クン「バストは何カップでしょうか？　マグカップとかワールドカップと答えないように」とのハガキ。そう、知りたい？　じゃ今度、メジャーを持って編集部まで来なさい。じきじきに計らせてあげるわよん♥　（今日から腕立てふせの毎日だわ）。

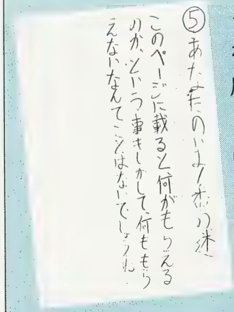
和歌山県の大川倫生クン、「雑誌の改善がされなかったら、抗議の手紙出しますからね」と、そうきたか。よし、出しなさい。キミ自身の改善策はどんなものなのか、原稿用紙に2枚にまとめて、早急に送るように。このコーナーは、そういう意見にもとづいて作られていくモノなのよ。何かひとつのことが終わって、また新しく何かが始まる時、意見は賛否両論と分かれますが。まりなはその両方を聞きつつ、いいバランスを保ちたいと思います。そのためには、もっともっとみんなのハガキが、意見がほしい。これまでずっと、『電撃王』を可愛がってくれた皆さん、それからまだ見ぬ新しい読者の方、黙っていてはソンです。たったひとりの要望に答えるのは難かしいけど、多くの意見は必ず何かを動かすはずです。そんな皆さんと、新しい『電撃王』の道を歩んでいきたいと、まりなは思うのです。愛知県のまっど・えびすさんからは、可愛いイラストとともに、「どんどん楽しいコーナーを作って皆で盛り上がりましょう」とのこと。ウッウッウッ、ありがとお。キミのような読者のためにも、まりなは日夜頑張るよん(今日だって徹夜だ)。

さてこのへんで次の音楽は聖飢魔IIの『恐怖のレストラン』でも聴いて頂きましょうか。聖飢魔IIのそのサウンドレベルは日本一！　と、まりなは一大プッシュ。いままでに何枚もアル



EVERYTHING OK!
あなたのいちばんの謎に
まりなが答えます!!

“アレが知りたいのに、どこを調べてもワカラン!!”といったあなたの謎に、まりな先生が優しく答えちゃおうとういスーパーブラボーな、この企画。とはいえ、まだあんまりハガキが届いてないんだな、コレが。とりあえず、ハガキを見てみよう…。兵庫県のＭ・Ａ？　クンは「なぜ中年のおっちゃんたちは、なにかする時にいちいち声を出すんだろう!?　座る時や立つ時に『よっこらしょ』といったり、フロに入る時『ああ〜いい湯だ』と言ったり。なぜなんだあ!!」って、なぜって、みんな、いわない？お風呂に入った時、「は一極楽極楽」とかいわない？　私、いっちゃうけど……。さすがに「よっこらしょ」はいわないけどね。中年のおっちゃんに限らず、おばちゃんもそうだけどさ、ある程度の年齢になると、どんどん性格が素直になってくるんじゃないの？　神経が単純になるというか……。思ったことがつい口に出てしまう、条件反射みたいなもんだよね。笑っちゃう時に、ついポンと手を打ってしまったり、大笑いしたあとに「はー笑った笑った」と呟(つぶや)いちゃうのも、その一種だよね。たぶん、その一連の動作をしないと気が済まないのよ、彼らは。今度試しに、「よっこらしょ」をいいそうなオヤジの大口をふさいでみるべし。オヤジはきっとストレスがたまって、大乱闘になること間違いなしだ。でもこの不況社会で、皆頑張ってるんだからさ。「よっこらしょ」ぐらい、見逃してあげようよ。さて、次も兵庫県のPNミルガンの熱い風さんのハガキから。掲載されると何かもらえるかって？　うーん、編集長に聞いてください。個別に返事を書きますんで。気長に待っててね♥　（いらない？）



まりな日記

2月1日（火曜日）

NFLで、私の愛するダラスカウボーイズが逆転勝利！　じつに手に汗握る試合展開。この試合を見てる最中に電話でじゃましたG！　おっまえなぁー!!

2月3日（木曜日）

ちょっと仕事が重なって、編集部にいる日が続いた。ほえーとしながら明け方帰宅してみれば、留守録のランプがついている。イヤーな予感……。『ピーッ、もしもし、Sですが……』、ああっ、先月に続いてまたも、電話を受け損ねてしまった……。Sさん、皆さん、私は仕事してました。信じてください。本当に遊んでないよう……。

2月7日（月曜日）

早朝から電話でたたき起こされて、1日中不機嫌。まりなは朝に弱いのよう。

2月14日（月曜日）

世間は心ウキウキのバレンタイン。そういうイベントとはまったく無関係な私はお仕事よん。いいんだもん。月末には、お友だちみんなとスキーだもんねーだ。ところで私、スキーは経験ないよ（?）。



Letter ✿ Pack in Letter ✿ Pack in Letter

バムを出してるし、知らない人はいないと思いますが。歌もギターもオドロキのうまさ！　昔、ファミコンでゲームを出したらしいが、私はプレイしたことないの。いまは次回アルバムのレコーディング中だとか。RPGの音楽を作ってほしいもんですね。ドロドロした迫力あるサウンドが期待できそうだけど。あ、今度勝手にこのコーナーで、「聖飢魔II 特集」でも、組もうかな？

私の場合、音楽や本というものにはジャンルを問わないので、実際、自分の目や耳で判断して心地良いものを選びます。仕事中は90%が洋楽。黒人モノ、女性ボーカリストモノが多いかなあ。3月末には、ジャネット・ジャクソンが来日するんで、今からワクワク。家ではジャズやムーディ（笑）なものを好んで聴きますが、ライブはハードロック!!　コレで決まりだぜ、ベイベー。ライブ会場に行っておとなしく観てるということは、まずありません。もう踊りまくりー!!　の頑張りまくりー!!　ですわよ、ホホホ。ヘッド・バッキングにはちょいと自信があるのよ。

ライブの翌々日には、全身筋肉痛で死んでるけどさ…。

ライブ観るのも好きだけど、自分で歌うのも好きなのね、私。おかげでいまや、3日置きぐらいにカラオケに行く始末だ。もともとキーが高いので、アイドル系の歌がレパートリーに多いのが、いささか不満ですが。昔、その肺活量を見込まれて、ブラスバンドのトランペッターに誘われたぐらいだから、声量はバッチリだ。音感は別として…。

そろそろ今回もお別れの時間が近づいてきました。誌面都合上、たくさんのハガキが載せられなくてごめんね。その分、キッチリとフォローしていくので、皆、熱気あふれるハガキを送ってねー。斬新な企画も待ってるよ♥

まりなはあなたの望みのままに。ではまた来月お会いしましょう♥

よろしくね♥

大募集項目

いよいよキャスティング完了！　ってな感じで、全コーナーがそろった。まあ、もちろんこれは取りあえず。ハガキのあまり来ないコーナーは陽光に照らされた雪のように消え、新たなコーナーにとって代わられるワケだ。きびしい。しかし、いまのところは①人生よろず相談。②読者さまのイラスト。③まりなのプルフィール。④新聞の一面に載る方法。⑤あなたのいまいちばんの謎。⑥今月号の感想。⑦言いたいことなんでも。の、以上7項目を大募集中！　こういうコーナーをやれっ、というリクエストも待っている。

〒101 東京都千代田区神田神保町2ー22ー11メディアワークス電撃王編集部シルキー係まで！

GAMEMUSIC専科

『電撃ライブ』を成功させたGAMADELIC！ 今月はこのライブレポートを中心に、築山兄貴のファン感謝イベント、B-univの新譜紹介など、春を迎えるにふさわしい明るい話題がいっぱい！

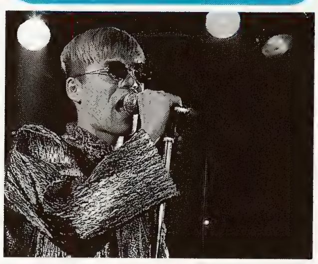
MARO



Atomic HANADA

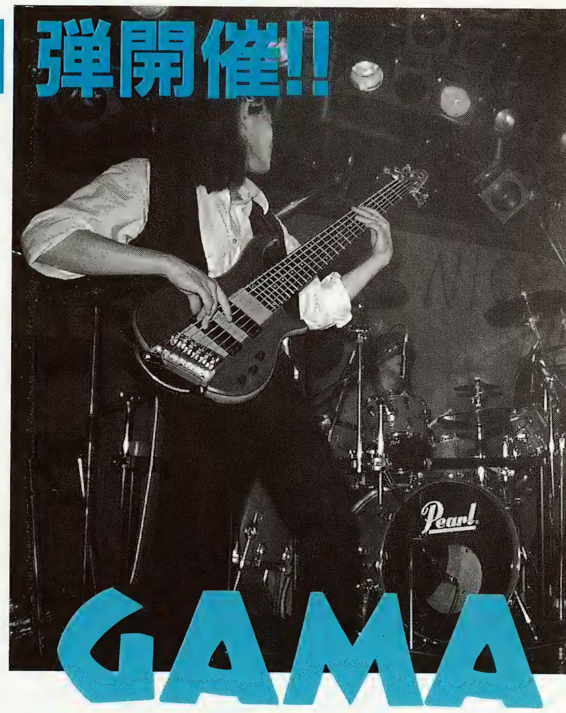


MR★K



電撃ライブ第1弾開催!!

原宿ルイードが燃えた日!!



２月５日、電撃４誌合同による『電撃ライブ』の記念すべき第Ⅰ弾が、原宿ルイードにて開催された。

大寒の直後とはいっても、ルイード内は開演前から熱気ムンムン。

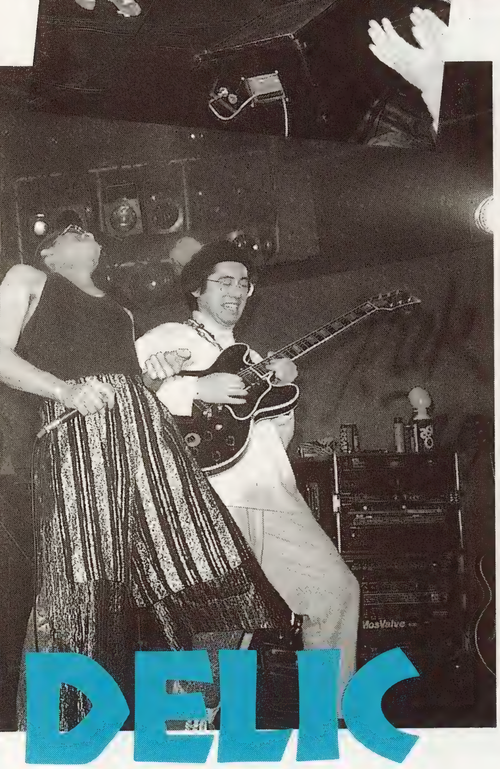
そして、いよいよ主役のGAMADELICがステージに登場！ ５人のメンバーが爆心地となって、おなじみのオープニングナンバー「GAMADELICのテーマ」が炸裂しライブが始まる。２部構成のライブは前後半を合わせて計16曲が演奏され、アンコールでは名作「空牙」など２曲を披露した。この18曲という長丁場を演奏し切ったGAMADELICに拍手！

盛り上がりが最高潮に達っしたのは後半の「オペレーションサンダーゾーン」「ROHGA」の連続演奏。ファンのツボを押さえたみごとな構成だ。要所要所に、今回のライブのためにアレンジされた「ダークシールライブスペシャル」、３月発売の新譜に収録される「SHOOT!!（『フライングパワーディスク』より）」「ダイナマイト（『ファイターズヒストリーダイナマイト』より）」といった新作を挟み込んで、２時間弱におよぶライブを間延びさせないようにした演出もバッチリ決まっていた。

リーダーMAROのセミ・アコギターの疾走感、ベースのAtomic HANADAとドラムスのN'GJA MIURAのリズム隊が繰り出すグルーブ感、ラップナンバーでのMR★Kのド派手なパフォーマンス、紅一点のキーボーディストSeilahのそれぞれの個性が、まさに渾然一体となったライブだった！ バンドとオーディエンスの距離が近いこともあって、ライブならではのノリの良さがいつものGMバンドのライブ以上に得られていたぞ！

技術力の向上と、結成以来不変のメンバー構成によるチームワークをいかんなく発揮し、第Ⅰ回『電撃ライブ』を盛り上げてくれたGAMADELIC。今年の彼らは、まだまだ何かやってくれそうだ！





N'GJA MIURA



Seilah



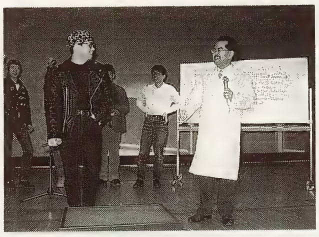
演　奏　曲　目

①GAMADELICのテーマ②ダークシール(『ダークシール』より)③カルノフが街にやってきた(『カルノフ』より)④フラワーバスターズ(『フラワーバスターズ』より)⑤フィール・ザ・ジャングルビート(『戦え原始人３〜主役はやっぱりJOE & MAC〜』より)⑥ファイターズヒストリー・メドレー(『ファイターズヒストリー』より)⑦SHOOOT!!(『フライングパワーディスク』より)⑧ギャラント・サベージ(『デスブレイド』より) ⑨ドラゴンガン〜神炎〜(『ドラゴンガン』より)⑩ダイナマイト(『ファイターズヒストリーダイナマイト』より)⑪ザ・ライフライン・オブ・ニューヨーク(『クルードバスター』より)⑫オペレーション・サンダーゾーン(『サンダーゾーン』より)⑬ROHGA(『ウルフファング』より)⑭ゲーデリ・リプライズ⑮ウォーク・ライク・スーパーコップ(『ロボコップ２』より)⑯ペーパートレイル(『空牙』より)

ファン大満足!!
葉山兄貴の大イベント!



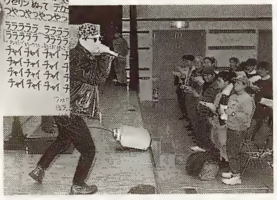
１月23日神田の全電通ホールでGM界の寵児、葉山宏治兄貴のファン感謝イベントが開かれたのだ。これに参加できたのは『超葉山〜』を秋葉原の石丸電気で買った人たち。最新作『バラ色の人生』の試聴会、『超兄貴』のCD化仕掛人である福田プロデューサーと葉山兄貴の対談などが行われた。最後に、ブラザースのコーラス担当のりゅうてつし先生の指導のもと、会場全体で「世界の兄貴たち」を熱唱。ライブでは見れない葉山兄貴の素顔に迫れたぞ！



◀２人のトークで会場はかなりの盛り上がりを見せた。



◀ＮＥＣアベニューの福田プロデューサーは病気を押してのイベント参加。



▶ライブなみに盛り上がった大合唱！

『ぷよぷよ』のスペシャルCD録音!!

超²人気の『ぷよぷよ』のサウンド集『ばよえ〜ん!!』が４月21日に発売される。このCDに収録されるオリジナルドラマの収録が１月19日に行われた。人気声優さんたちがアドリブビシバシで収録したドラマも必聴なら、15分にもおよぶスーパーアレンジも聞き逃せない！

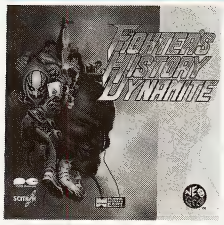


▲PCエンジン版に声をあてた声優さんたちが出演。期待せよ！

CD VIDEO NEW RELEASE 3/8～4/7

記号の見かた：[特]特別企画CD　[ア]アレンジ曲収録　[オ]オリジナル曲収録　[ド]ドラマ収録　[ボ]ボーカル曲収録　[カ]カラオケ入り　[S]SE・ボイス収録
データの見かた：上から発売されたハード・発売日・価格・収録曲数および収録時間・特典・発売メーカーを表しています。

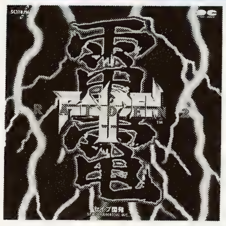
FIGHTERS HISTORY DYNAMITE/ FLYING POWER DISK DATA EAST GAMADELIC　[ア][オ][S]



NEO GEO　アーケード
3月18日発売
CD／1,500円[税込]
全68曲収録
●ポニーキャニオン

人気格闘アクション『ファイターズヒストリーダイナマイト』と近未来スポーツアクション『フライングパワーディスク』のサウンドをカップリング収録。

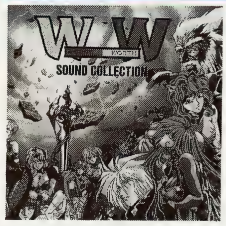
雷電Ⅱ セイブ開発　[ア][オ][S]



アーケード
3月18日発売
CD／1,500円[税込]
全14曲収録
●ポニーキャニオン

シューティングの金字塔的作品『雷電』の続編のサウンドを収録。前作から変わらぬ地味でタンパクなメロが、なぜか熱い！

WORDS WORTH サウンド　コレクション　[ア][オ]



PC-9801
3月21日発売
CD／2,800円[税込]
全31曲収録
●ＮＥＣアベニュー

18禁３Ｄダンジョン RPG『ワーズワース』のサウンド集。オープニング、エンディングなど４曲をアレンジ収録している。

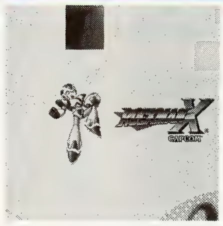
BATSUGUN TOA PLAN　[ア][オ][S]



アーケード
3月18日発売予定
CD／1,500円[税込]
全17曲収録
●ポニーキャニオン

シューティングの老舗、東亜プランの新作『バツグン』のサウンドを収録。いわむる〝東亜節〟が満喫できる１枚。

ロックマンX アルフ ライラ with 大坪稔明　[ア]



スーパーファミコン
3月9日発売
CD／3,000円[税込]
全10曲収録
●ソニー・レコード

アルフの新作は『ロックマンX』のサウンドをフルアレンジ収録。アレンジを手がけたのは新鋭のキーボーディスト大坪稔明。

3・4月の新譜情報

●ツインビーPARADISE Vol.3
3月23日／2,800円[税込]／キングレコード

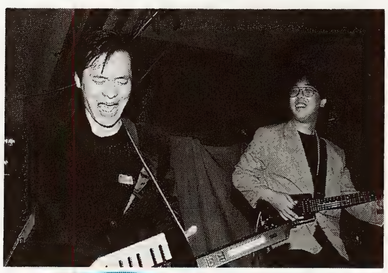
●スターブレイカー
4月8日／2,500円[税込]／東芝ＥＭＩ

●餓狼伝説SPECIAL～IMAGE ALBUM PART 1～
4月21日／2,500円[税込]／ポニーキャニオン

●RAY FORCE/TAITO ZUNTATA
4月21日／2,000円[税込]／ポニーキャニオン

B-univ“最強の新譜”登場!!

去年からCD、ビデオといった作品を連続して発表してきたＢ-univ。１月に初のライブを西麻布クラブイエローにて行い、２人だけのユニットとは思えぬ大迫力の演奏をファンに見せつけた。その彼らの新作は、人気沸騰の『バーチャファイター』。



◀オンエアでダンスミックスの『アフターバーナー』が聞ける？

ボーカルバージョン２曲と、そのボーカルのカラオケ１曲をふくむアレンジバージョン９曲とオリジナルを12曲収録している。アレンジバージョンは立体音響を駆使したつくりになっていて、まさに〝バーチャ〟な仕上りだ。

この新作をひっさげてのライブがいよいよ１ヵ月半後に迫った。これを聞かずしてライブに行くなんて100年祟られるかも!?

Virtua Fighter —最強の戦士—　[ア][オ][ボ][カ]



アーケード
3月23日発売
CD／3,000円[税込]
全21曲収録
●東芝ＥＭＩ

B-univライブ決定

東京　渋谷　ON AIR WEST
●4月20日／開場時18：00・開演19：00／前売り¥3,500・当日¥4,000
チケットぴあ☎03(5237)9999　チケットセゾン☎03(5990)9999

はみだし情報

シーケンサー、パソコンでゲームミュージックを楽しむ!

リットーミュージックから、スタンダードMIDIファイルの、ゲームBGMのデータが発売された。現在、発売されているのは『グラディウス』『ファンタシースター～千年期の終わりに～』『ウィザードリィ』の３作品（各5,800円で税別）。それぞれ13曲の曲データが収録されている。これを聴くにはスタンダードMIDIデータの読み込めるシーケンサー専用機、シーケンス・ソフトの動作するコンピュータのどちらかと、ローランドのGS規格に対応した音源が必要になる。



◀PC-98対応の再生専用ソフト『PBaker』も同時発売された。2,800円[税込]

新譜情報

キングレコードは３月５日に『銀河お嬢様伝説ユナ』のイメージアルバム〈CD／3,000円〉を発売する。そして３月24日『MIDI POWER ver.4.0』〈CD／2,800円〉を発売する。第４弾は『XEXEX』『サンダークロス』を収録。

ポニーキャニオンから４月21日に千葉麗子嬢の歌う『餓狼伝説SPECIALのテーマ』（正式タイトル未定）〈シングルCD／1,000円〉が発売される。そのほかにNEO GEO格闘ゲーム『ワールドヒーローズJET』のCDを準備中。

アダルト　　プレス

ADULT X PRESS

エックス

常に未知なるもの"X(エックス)"を求めて、日本全国から冥府魔道にいたるまで、アダルトXプレス班は、彷徨の旅を続ける！

▶期待の EXPECT ▶新作

レッスルエンジェルス スペシャル

グレイト☎06(775)6296／TBL／PC98VX(HD専用)／8,800円／発売中

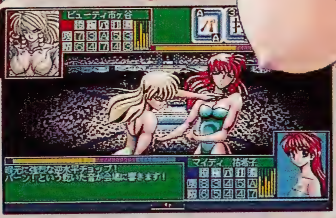
『レッスルエンジェルス』は、今回で４作目となる女子プロレス・カードバトルゲームのヒット作だ。３作目で一般作となった同シリーズも、このスペシャル版では、水着剝ぎデスマッチを復活させ、再びアダルトソフトになっている。さらに今回は、HD専用となったことで、新しい技が10種類追加され、今まで打撃技に含められていたラリアットなども"パワー技"という新しい分類に分けられた。これにより、キャラクターの個性が明確になり、キックボクサーなどの異種格闘技タイプも作れるようになっている。



▲相変わらずも高ビーなお嬢ぶりのビューティー市ヶ谷様！



▲アニー・ビーチの水着を剝ぎ取った！　ここまで来るには苦労したぞぉ……。



▶対戦グラフィックでは、髪の毛の色からマスクマンまで、正確に表示されるのだ！



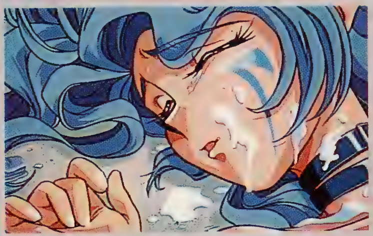
▲最初の関門、ジョディ・ビートンを撃破！

スチーム・ハーツ

戯画☎06(910)8542／STG／PC98VM／9,800円／3月11日

美少女ソフトでは大変珍しいシューティングゲームが、戯画より発売される『スチーム・ハーツ』だ。システムは、ノーマルな縦スクロールのシューティングだが、自機が敵にアタックしている最中にもウィンドウ上では、イベントが進行するなどの特徴を持っている。また、前作『ヴァリアブル・ジオ』で好評だったゲームスタート時の難易度&スピード設定も健在だ。

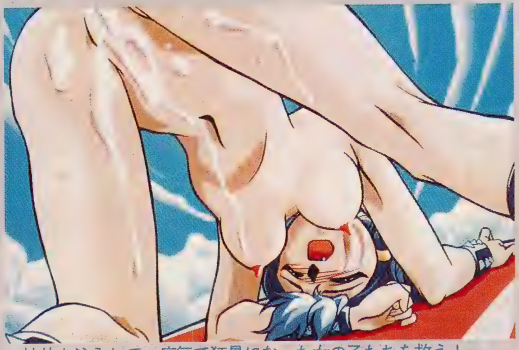
登場するボスキャラは９人。彼女たちを倒したあとは、お楽しみグラフィックシーンへ突入だ!!



▲アルバルトの顔に抗体が降りかかる！



▼チャイナドレスに身を包むホウメイ。純情っぽいキャラだけど、このとおり！



▲抗体を注入して、病気で狂暴になった女の子たちを救え！

AMBIVALENZ

アリスソフト☎06(882)0811／AVG／PC98VM, X68K／6,800円／4月28日

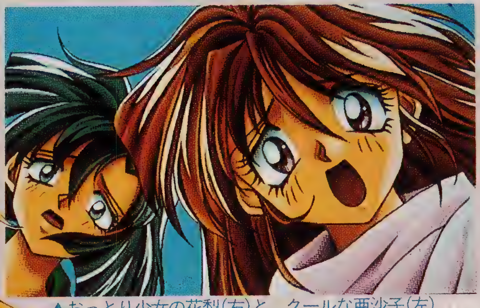
アリスソフトの新作は、聖と邪に分かれて太古より続けられている戦いを描いたAVG。邪悪な儀式のため最愛の人シィアを失った主人公・修羅は、シィアを喰って生まれた闇の娘ディアドラにより"ドラゴンの呪い"をかけられ、不老の体となる。シィアのかたきを討つため、修羅はディアドラに戦いを挑む……。



▼修羅の旧友の曾曾曾孫にあたる一条由羅。修羅専門の情報屋だ。



▶修羅が住んでいた国の第一王王位継承者の姫君、シィア。



▲おっとり少女の花梨(右)と、クールな亜沙子(左)。

※写真は一部開発中の画面を使用しています。各金額はすべて税別価格、日付けは発売予定日です。また、本コーナーに掲載されているソフトは、18歳未満の方は購入できません。

EXPECT ▶期待の▶新作

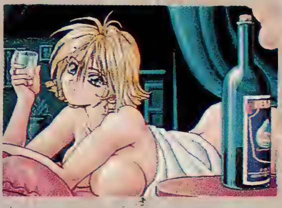
DAYS in DUEL

SWAT／☎011(716)8236／RPG／PC98VX／未定／4月下旬



▲オシッコを漏らしている女の子。か、かなり過激じゃない、コレって？

SWAT久びさの新作は、タクティカルコンバット式のファンタジーSLG。ゲームの舞台となる大陸には15の国家があり、それぞれに2～3の街が存在する。プレイヤーが訪れた街によってシナリオが分岐してゆき、1度、通過した街の分岐点には戻れないというマルチストーリーシステムだ。

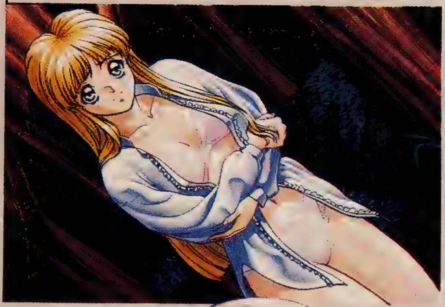


▲胸がデカすぎて、普通の鎧が着れない巨乳騎士・イセリア♡

アラベスク

フェアリーテールレッドゾーン☎03(3205)3685／AVG／PC98VM／7,800円／4月13日

恋人とドライブに出かけた純真無垢な少女アリスが、全裸で林のなかを引き回され、処女喪失するというショッキングなシナリオで始まるのが、レッドゾーンの新作『アラベスク』だ。アリスは、その後、恋人の友人の館へ向かわされ、そこでさらなる恥辱に出会うのだった……。



▲突然、恋人Kに「裸になれ」と言われ戸惑うアリス。



▲オープニングから、ショッキングなエッチシーンが続く……。



▲アリスは、首輪をつけられ、森のなかを引き回されるのだ……！

悦楽の学園

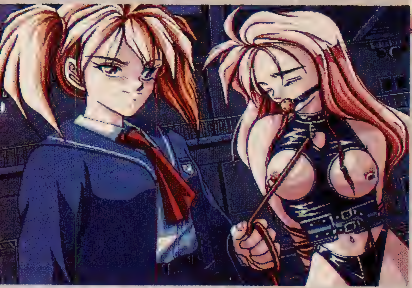
シーズウェア☎048(865)5245／AVG／PC98VM／7,800円／発売中



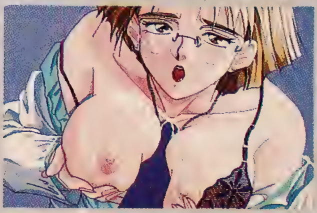
▼屋上に追いつめられた少女は!?

女ばかりの学園を舞台に、レズ・SM・リンチなど、ハードな物語が展開するシーズウェア入魂のAVG、第2弾。

閉鎖された学園組織の特殊犯罪をあばく日本教育監視機構JESより派遣された特務捜査官・佐久間裕一は、謎の失踪事件が多発する雨宮学園に潜入し、その謎に挑戦する！



▲究極のボンデージシーンがコレだ！



▲出た！　今、必殺のパイズリ攻撃ぃ!!

闇の稜線

イリュージョン☎045(461)6071／AVG／PC98VX／7,800円／3月下旬

目の前で恋人が強姦、さらに殺人容疑をかけられるというハードサスペンス・シナリオで、本格派アダルトAVGを目指した『闇の稜線』には、イリュージョン独自のシステム〝RAMS〟が搭載されている。これはプレイヤーの行動に対し、アニメーションやあえぎ声などのサンプリング音声などを使ってリアルタイムに反応しようというものであり、バーチャルなエッチ感覚が楽しめるのだ。



▲別荘に乱入した暴漢たちは、恋人の目前で真由美を犯す。



▲悪夢は続く……しだいに官能の渦に巻きこまれる真由美。

誰も知らない…

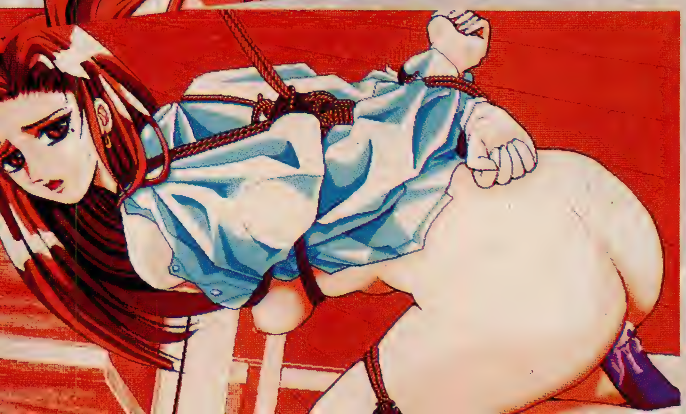
XYZ／☎011(716)8236／AVG／PC98VX／7,800円／3月28日

人間の持つあやしくも不思議な心理状態を描こうというのが、このXYZより発売されるAVG『誰も知らない…』だ。

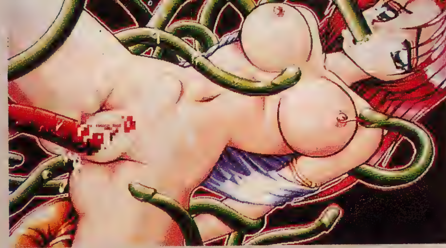
最近流行のマルチストーリー方式を採用し、プレイヤーが、導入部分で選んだ〝夢〟により、その後のストーリーがSF・ホラー・サスペンスなど、まったく違うシナリオに展開してゆく。ただし、登場する人物の名前はそのままに、その役柄・職業・顔、あるいは性別が変化するという一風、変わったシステムだ。

▼安らかな顔の恵子ちゃん。





▲美穂さんのSMシーン。やたらと〝縛る〟。



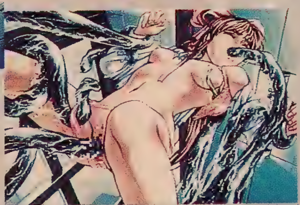
▲触手に襲われる少女！　美少女ゲームの定番やね(笑)。

淫獣学園La☆Blue Girl

DEZ SOFT NETWORK☎03(3591)5094／AVG／PC98VM／8,800円／3月25日



◀用務員に化けた色魔に犯されるヒカリちゃん。



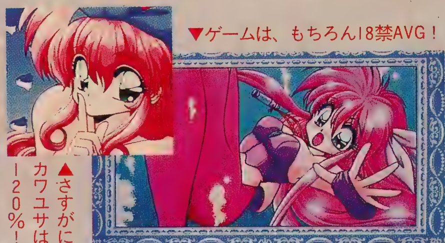
▼ミコも色魔の返り討ちにあってしまい……。

大映映像より発売された人気OVA『淫獣学園』のゲーム化だ。学園を舞台に、美少女を次々と犯してゆくグロテスクなモンスターに対し、美少女くの一の"巫女"が淫術バトルで立ち向かう！

ハーフムーンにかわるまで

カクテル・ソフト☎03(3205)8685／AVG／PC98VM／8,800円／4月下旬

美少女コミック誌で活躍中の漫画家・蘭宮涼の同名コミックをゲーム化。プレゼントBOX仕立てのパッケージには、カラーポストカード、愛蔵版マニュアルなど、プレゼントがいっぱい！



▼ゲームは、もちろん18禁AVG！

▲さすがにカワユサは120%！

Mug-R

ソフトウェアハウスぱせり☎0762(45)3358／RPG／PC98VX／未定／4月末

普段は温厚だが、エッチの前には野獣と化す風来坊・グラフィと、くだらない駄洒落が大好きという困った看護婦・クリスのハチャメチャコンビが活躍する、ぱせり初のギャグタッチ3D・RPG。

パンドラの森(GAO GAO! 2nd)

フォア・ナイン／AVG／PC98VM／8,800円／4月2日

『GAOGAO！』シリーズの第2弾は、イジメによって性的トラウマを負った少女と、幼ないころに両親を亡くした主人公の少年のふれあいを描いた近未来SFストーリーだ。



▲ルシアのエッチシーン。こんな可愛い娘を虐めちゃダメだぞ！



▲バカの領域とはいえ、オイシイ画面も盛りだくさん。

クリスタル・ヴァルヴァ

マジカル・エンジン☎03(3446)7932／RPG／MAC／8,800円／発売中

『ダッチROM®』シリーズの椿三四郎が入念な研究の末、イラトス版Hゲーム初挑戦。これまでのバカバカしいノー天気なノリは、このソフトで、もはやバカの領域に達している。



◀オープニングで繰り出される丁稚ドンに期待は高まる！

ふぇち

Cat's Pro☎03(3360)6786／AVG／PC98VM／6,800円／発売中

『NOVA』で話題を呼んだCat's Proの新作AVG。18禁でありながら、全裸グラフィックは、一切使用しないという異色のゲーム。逆にランジェリーや女体へのこだわりをみせ、描きこまれた下着や脚・ヒップなどが、これでもかとばかりに登場する。



▲こういうクローズアップが多いのだ！



▶この描きこまれたレースの図柄。うーん、マニア！

学園戦士 セーラーファイター

ピーチソフト☎06(434)2020／ETC／PC98RX／7,800円／4月15日



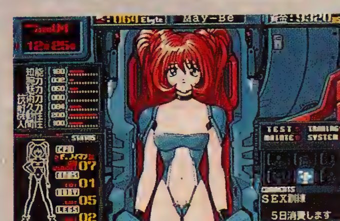
▶服もプライドもズタズタの運。でも杖は離しませんわよ。

学園の権力者によって殺された女子高校生が、サイボーグとして復活し、クイズに答えて復讐する勧善懲悪ギャグゲームだ。敵は権力者の部下である女子高校生たち。早押しクイズに答えて相手を倒し、お約束のエッチCGをみよう！

Marion

May-Be SOFT　☎011(737)5584／SLG／PC98VM／7,800円／3月10日





▲患者へのアフターケアも教育しなきゃや。

◀究極のダッチワイフにでも育てるか？

時は西暦2048年。某ロボット研究所に勤務する主人公が、組み上がったばかりの女性型産業ロボット"Marion"を教育するという育成型SLGだ。ハードもソフトも変更は自由。はたして2年後にできあがるのは天使か、それとも……？

ここが知りたい美少女ソフト攻略のススメ

河原崎家の一族／シルキーズ／☎03(5386)1150／AVG／PC98VM・X68K・FM-TOWNS／発売中／7800円

この通りにすれば、麗・香織・美佐子の3人を選んで助けられる場面になり、その後の個別の選択1回で、必ずハッピーエンドに行ける。[]内が選択するコマンド。

1日目：仕事→まず［いいです］、種類は［庭掃除］→食事→［食べる］→夜中の声→［いや、このまま］

2日目：免許→［持っている］→自動車→［BMW］→みいなの小用→［我慢してもらう］→麗の勉強→［引き受ける］→美佐子の頼み→［引き受ける］→香織の感想→［きれいだと思う］→食事→［ぐっと我慢をする］→夜中の物音→［眠る努力をする］→申し出→［きっぱりと断わる］

3日目：納屋→［知っている］→亜栗栖が倒れる→まず［片付ける］、次に［連れて帰る］→おつかいの車中→［さちこに注意する］→武家屋敷→［老人に話しかける］

4日目：出発時→［真似をする］→風呂掃除→［風呂から出る］→南原に会う→［美佐子のことを聞く］→南原と京子に→［言うとおりにしない］、続いて［逃げる］→窓の側→［立ち止まる］→美佐子がどこにいるか→［聞きたい］→ビール→（どちらも同じ）→麗の宙釣り→［見続ける］→紙包みを渡される→［素直に飲む］→厨房での選択→［ビール瓶で殴る］

新作

ミンク☎03(3385)6841／AVG／PC98VM／価格未定／4月13日

ミンク・電撃王特製・トリプルプレゼント!!

ツーショットダイアリー

エクセレントGALコンテスト 12名エントリー

ミンク1周年記念作品は、GAL12人の日記風AVG!!

『WANPARAウォーズ』『GOKKO』など話題の美少女ソフトを発売中のミンクより、創立1周年記念作品として、第5作目『ツーショットダイアリー』が発売される。このゲームはオムニバス形式のAVGだが、初心者にも優しいゲームを目指しているという。そこで、このソフトのくわしいゲーム内容について、取締役代表の阿比留壽浩氏にインタビューを行なった。

「このゲームは、12人の女の子のエッチな物語を、日記風シナリオに沿って読んでゆくという構成になっています。ただしCGノベルズではなく、あいだにAVGのようなコマンド選択の分岐点があって、プレイヤーに女の子が日記に書いた内容を当てさせるというゲームなんです。たとえば、女の子が山に行ったのか、それとも海へ行ったのか……というような選択肢が表れるわけですね。ただ、そこでどんな選択肢を選んでも、エンディングまで行けるのです」

——それでは簡単すぎませんか？

「ええ。実は、エンディングまでは、誰でも行けるのですが、もし途中で間違ったコマンドを選んでいると、肝心のオマケモードになった時、すべてのCGが見られないんですよ」

——なるほど、コンプリートはできない……と。

「それに12人の女の子のすべてにマルチエンディングを用意してありますから、全部のグラフィックスを見るには、何度もプレイする必要があるわけです。まだコンテ段階ですが、全シーンの90%以上がエッチシーンになる予定です。がんばって、全部のCGを見て欲しいですね」

———ところで、今までの作品のなかで、反響の高かったキャラクターは、だれですか？

「うーん、難しいなあ。どのキャラにも、それぞれのファンがいますから。今度の『ツーショットダイアリー』の女の子たちにも、たくさんのファンに応援して欲しいですね」

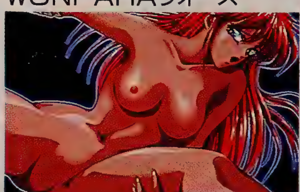
——それじゃGALコンテストをやりませんか？

「いいですね。だったらプレゼントをミンクからバンバン出しちゃいますよ！」

というわけで電撃王とミンクとタイアップのGALコンテストが急きょ成立！ 12人のキャラからキミの好きな女の子を選んで投票しよう！

ミンク作品

WONPARAウォーズ



◀ミンク第1回作品。軍人将棋風のSLGだ。

GOKKO VoL.1 DOCTOR



◀お医者さんゴッコで美人ナースたちとH体験！

GOKKO VoL.2 SCHOOL GALS



◀シリーズ2作目は、女学生たちとのエッチだ♡

GOKKO VoL.3 ETCETERA



◀アイドルからアナウンサーまで、バラエティ豊か！

そして第5弾！



▲パッケージ用イラストがコレ！ テレカのイラストも同じだぞ。

コンテスト投票方法

『ツーショットダイアリー』に登場する12人の女の子から、1番好きなタイプを選んで投票しよう!!

まずは、ゲームに登場する12人の女の子たちのプロフィールを見てほしい。彼女たちのなかから、キミのもっとも気に入った女の子を1名選び、官製ハガキに彼女たちのエントリーナンバーと希望プレゼント名(ソフト希望の場合は、5inch、3.5inchのディスクメディアを明記)・自分の住所・氏名を書き、必ず下の応募券を貼って、メディアワークス「電撃王・ミンクプレゼント係」へ送ろう。抽選で70名に豪華プレゼントが当たるぞ！

①ミンク特製テレカセット 10名様

テレカホルダー＋テレホンカード



◀『ツーショットダイアリー』のオリジナルイラスト入りのテレカとカードケース。

②電撃王特製スペシャルDISK 50名様



◀電撃王だけのオリジナルディスク。当たってみてのお楽しみだ！

③ツーショットダイアリーソフト 10名様

★今回紹介したソフトを10名にプレゼント。

電撃王 ADULT X PRESS 応募券

プレゼント提供・ミンク

1 一ノ瀬絵里

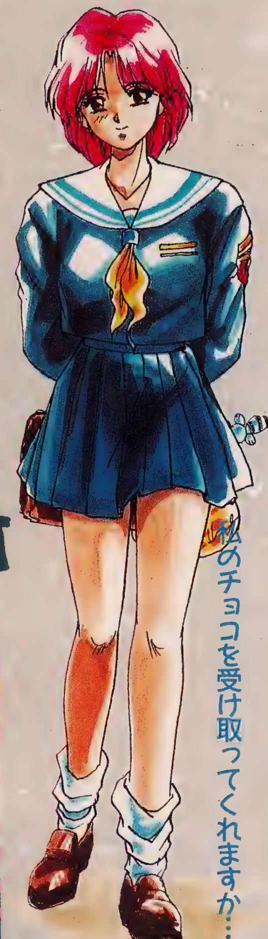


誕生日：3月15日
年　齢：18歳
血液型：O型
身　長：156cm
体　重：44kg
B・W・H：82・56・82cm

今年こそカッコいい彼氏が見つかりますように……
お賽銭も奮発したし…
神様…お願い!!



2 中村　彩



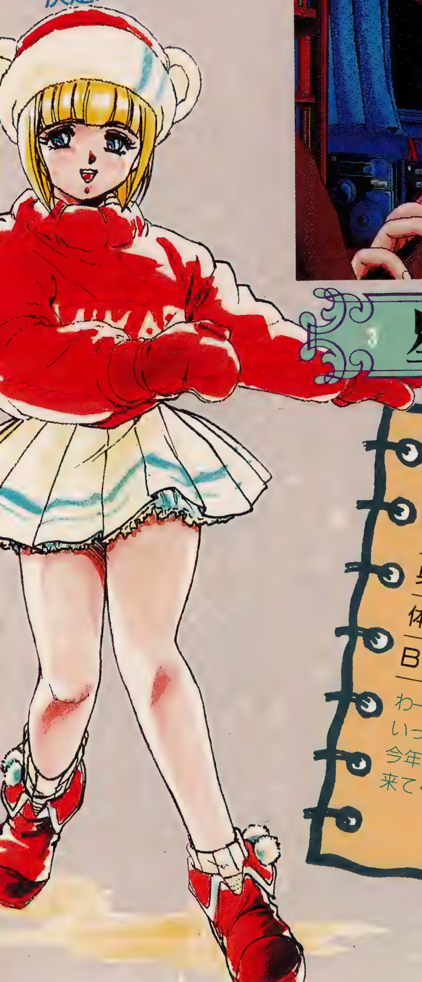
誕生日：12月29日
年　齢：おしゃまな年頃
血液型：A型
身　長：152cm
体　重：43kg
B・W・H：78・54・80cm

今年のバレンタイン
私の思いが届くかな？
とっても恥ずかしいけど、
思い切って……



3 星　ひかる





誕生日：4月24日
年　齢：恋を夢見るお年頃
血液型：B型
身　長：145cm
体　重：32.5kg
B・W・H：73・51・75cm

わ――お外がまっ白！
いっぱい積もったら
今年もサンタさん
来てくれる……かな？

4 西野一美

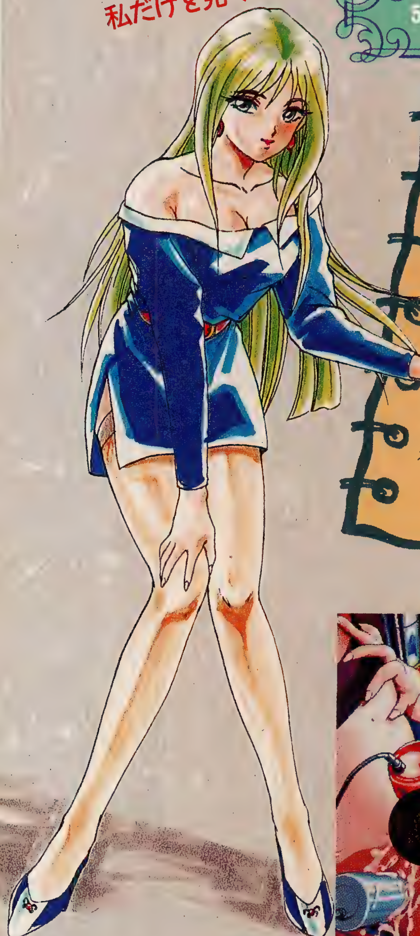


誕生日：11月1日
年　齢：24歳
血液型：A型
身　長：168cm
体　重：48kg
B・W・H：85・58・84cm

はじめまして。今日から貴方の家庭教師を勤める西野です。わからないことは、聞いてくださいね。

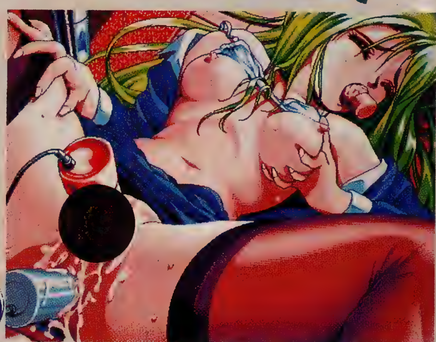


5 谷口真紀

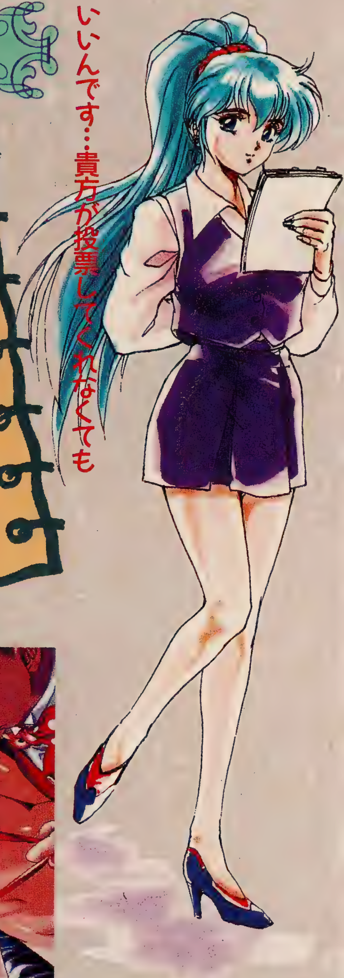


誕生日：10月15日
年　齢：教えてあげな〜い
血液型：B型
身　長：165cm
体　重：50kg
B・W・H：85・59・80cm

ダーリンたら最近ひどい！
幼な妻の私をほっぽって
午前様なんですもの。
ねぇ、誰か私をかまって♡



6 岡　結子



誕生日：1月5日
年　齢：20歳
血液型：A型
身　長：160cm
体　重：46kg
B・W・H：83・54・84cm

最近、仕事のことで
悩んでいます……
とにかく耐えなければ
いけないんです……よね。



7 鈴木美奈

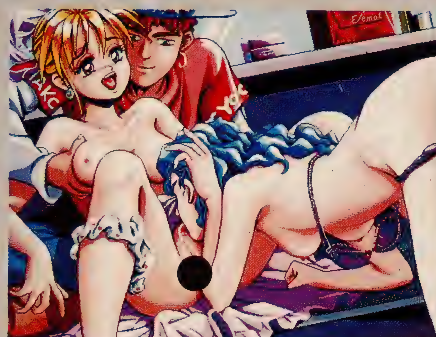


誕生日：2月26日
年　齢：19歳
血液型：O型
身　長：158cm
体　重：48kg
B・W・H：86・58・87cm

今年の夏は絶対に
あの水着を着てみせるわ！
よーし！ がんばって
シェイプアップしなくちゃ!!



8 佐伯美々

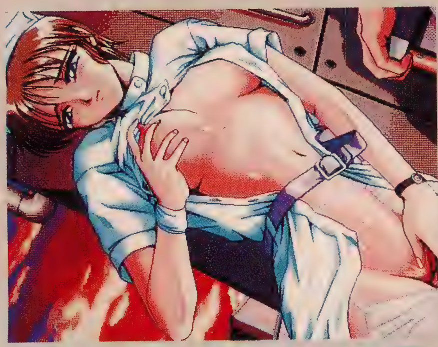




誕生日：8月23日
年　齢：25歳
血液型：AB型
身　長：160cm
体　重：45kg
B・W・H：83・59・81cm

あら、アナタ！
いい味出してるわ。タレントに
なってみない？……っていけな
い、いつもの癖で…





9 飯田リカ

誕生日：1月17日
年　齢：22歳
血液型：A型
身　長：155cm
体　重：43kg
B・W・H：80・54・80cm

まあ、あなた大丈夫？
顔色がよくないわ……
え、恋の病？
わかった、私にまかせて！

10 中原よしみ

誕生日：5月8日
年　齢：20歳
血液型：AB型
身　長：164cm
体　重：47kg
B・W・H：81・55・82cm

ねえ～、私って
いくつに見えるぅ？
もし当てたら、一緒に
お祭り行こうっかなぁ～！

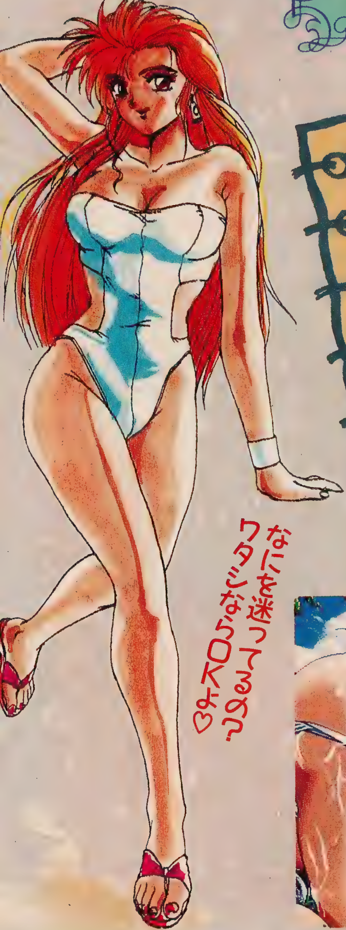


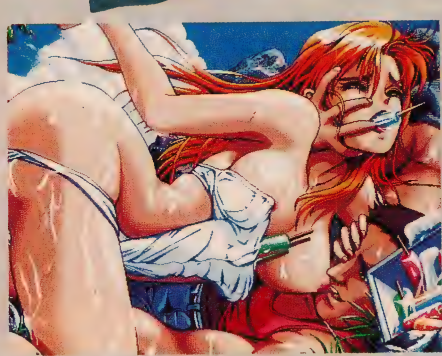


11 椎名麻里

誕生日：12月7日
年　齢：22歳
血液型：AB型
身　長：163cm
体　重：52kg
B・W・H：94・60・90cm

どう、神が与えた
このカ・ラ・ダ♡
ダイナマイトBODYで
あなたを悩殺よ!!



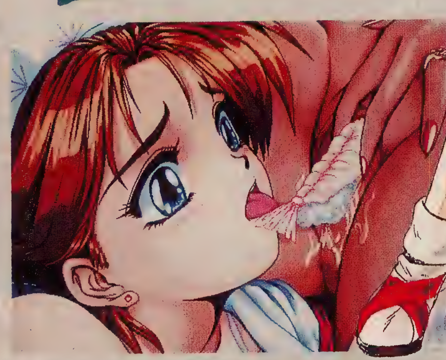


12 宮下久美子

誕生日：7月3日
年　齢：18歳
血液型：B型
身　長：165cm
体　重：48kg
B・W・H：82・57・84cm

ピザ屋でバイトしているの。
人に言えない辛いことも
いっぱいあるけど……
何ごとも人生経験よね！

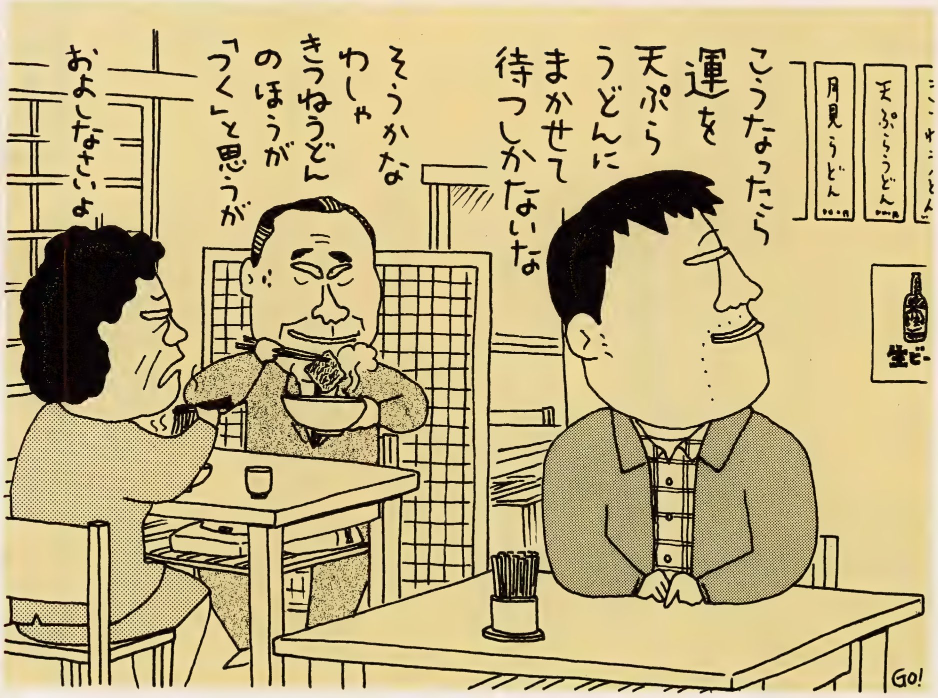




結果発表は、電撃王6月号だ!!

電撃文庫創刊記念

第一回 電撃ゲーム3大賞へのご応募ありがとうございました



2月10日に締め切りました

第一回電撃ゲーム３大賞への応募ありがとう。第一回にも関わらず、多数の応募をいただき、選考の大変さを忘れ、嬉しい悲鳴を上げています。ゲーム小説、ゲームイラスト、ゲームデザインの各賞とも２月10日に締め切り、第一次選考に入っておりますので、応募してくれた人は楽しみに待っていてください。

なお、ゲーム小説部門以外の発表スケジュールなどの詳細については、ゲームイラストは『電撃コミック　GAO！』、ゲームデザインは『電撃アドベンチャーズ』の各誌をご覧ください。

また、ゲーム小説部門については、『電撃王』誌上にて、逐次、選考結果を発表していきますので、下記のスケジュールのチェックをお忘れなく。

最後に、電撃ゲーム３大賞は第二回も開催することが決定。今回、残念ながら応募できなかった人たちは、準備しておこう!!

電撃ゲーム小説大賞の発表スケジュール

第一次選考結果発表

全ての応募作品のなかからＡ・Ｂ両部門の短編・長編あわせて一定水準を満たす作品を残す。かなり狭き門だが、通過すれば、期待はかなりもてるようになる。自分の名前があるかどうか、目を皿のようにして探してみよう。なお、一次選考の通過者の発表は、ペンネームのみの発表で作品のタイトルは発表しない予定なので、了承のほどを。発表の期日は下記のとおりだ。

6月号(5月7日発売)

第二次選考結果発表

左の第一次選考で残った作品からさらに厳しい基準で選考される。正直言ってここに残るのは至難の技。そのかわり、第二次選考まで残れば、きみの作品が文庫になるチャンスはかなりのものだし、作品の評価も相当凄いと思っていい。仮りに最終選考で落選しても、自信をもって次回作に望んでほしい。なお、発表スケジュールは下記のとおりなので忘れないように。

7月号(6月8日発売)

第三次選考結果発表

さていよいよ最終選考の発表のスケジュールである。最優秀作品である金賞は１名に、次点である銀賞は２名に与えられる予定だ。また若干の期待賞も出る可能性があることも付け加えておこう。もちろん、優秀な作品については電撃文庫に収録される予定なので、発表を心待ちにしていてくれ。注目の最終選考結果発表のスケジュールは下記のとおり。

8月号(7月8日発売)

2回目も開催決定!!

要項は決定次第お伝えします。

●主催／株式会社メディアワークス　●協賛／株式会社バンダイ、ビクターエンタテインメント株式会社　イラスト／中野豪

DENGEKI SUPER HIT CHART

1月1日▶1月31日

年末商戦期を過ぎるとソフトの売り上げは一気に勢いがなくなる。今回はそんな時期のチャート結果だ。各機種とも年末のビッグソフトの余韻が残っているものの、新作の影に隠れていた定番ソフトの順位が上がり出し、落ち着いた雰囲気を取り戻しつつある。こうした傾向は次回まで続きそうだ。

SFC…スーパーファミコン　FC…ファミコン
PC…PCエンジン　MD…メガドライブ
PC98…PC9801　FM-T…FM-TOWNS　X68K…X68000



今月の総合人気度TOP5

このページと次のページに掲載している総合ランキングは、各調査協力店の売り上げデータをもとに、家庭用ゲームとパソコンゲームの売り上げ比率を算出し、これに基づいて順位を決定したものです。対象となる機種は、スーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブの家庭用ゲームとパソコンゲームです。

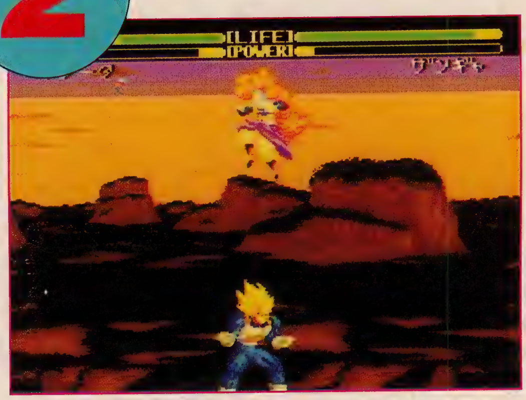
1 ファイアーエムブレム　紋章の謎



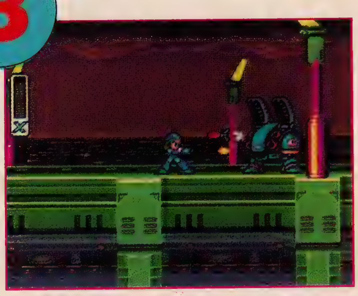
コンシューマーでシミュレーションRPGというジャンルを確立させた『ファイアーエムブレム』がついにスーパーファミコンでもゲーム化。新作激減期のリリースだったため、競合するソフトもなく、楽勝で首位を奪ったという感じだ。

SFC　1月21日発売　任天堂　S·RPG　9,800円（込）

2 ドラゴンボールZ　超武闘伝2



3 ロックマンX



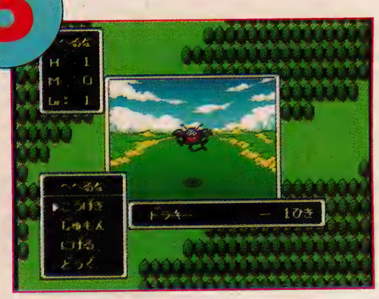
SFC　'93年12月発売　カプコン　ACT　9,800円

4 ロマンシング　サ・ガ2



SFC　'93年12月発売　スクウェア　RPG　9,900円

5 ドラゴンクエストI・II



SFC　'93年12月発売　エニックス　RPG　9,600円

イラスト／菅野博士

電撃王ゲーム総合ランキング TOP 20

1 ファイアーエムブレム　紋章の謎

9,465pts
初
最高１位
登場１回

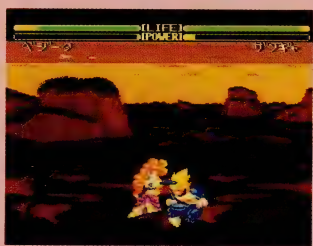


ファミコンの名作タイトルが待望のＳＦＣ化。前評判も高かったし、見事に初登場で１位を獲得しているが、爆発的人気とまでは言えないようだ。このタイトルの場合、食わず嫌いな人が多いのがネックなのかも。まだ未体験という人は試してみはいかがかな。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	S･RPG
メーカー	任天堂	
発売日	１月21日	
価格	9,800円（込）	

2 ドラゴンボールZ　超武闘伝２

7,434pts
↓１位
最高１位
登場２回



年末発売のタイトルが軒並み大きくランクダウンしていく中で、このソフトだけは上位を守り抜いた。１～２月は品薄のお店も多かったようだが、３月中には再販されるということなので当分上位に居座り続けるだろう。キャラクターものとはいえ、恐るべしだ。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	ACT
メーカー	バンダイ	
発売日	'93年12月	
価格	9,800円	

3 ロックマンX

6,291pts
初
最高３位
登場１回



12月発売でありながら前回のチャートではランキングさえされなかったこのソフト、１月に入ってから出荷本数が安定したのか、いきなり３位に浮上した。ファミコンの長寿＆人気シリーズからの移植だけに、スーパーファミコン版が売れないはずはない。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	ACT
メーカー	カプコン	
発売日	'93年12月	
価格	9,800円	

パソコンゲーム読者人気 TOP 10

「電撃王」２月号
読者アンケートより。

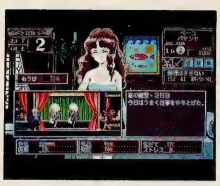
『プリンセスメーカー２』、揺るがぬ人気でトップキープ！

1 プリンセスメーカー２　SLG

PC98VM　ガイナックス　14,800円

1位➡
6.3%
最高１位
登場４回

FM-TOWNS、DOS/Vへの移植も順調。秘密のエンディングは、みんな見ることができたかな？



順位	タイトル	ジャンル	機種・メーカー・価格	前回	得票率	最高	登場
2	同級生	SLG	PC98VM、FM-T、X68K　エルフ　8,800円	↑3位	5.8%	最高２位	登場４回
3	三國志III	SLG	PC98VM、FM-T、X68K、DOS/V　光栄　14,800円(FM-Tは16,800円)	2位↓	5.3%	最高２位	登場４回
4	エメラルドドラゴン	RPG	MSX2、PC88SR、PC98VM、FM-T、X68K　バショウハウス/グローディア　8,800～11,800円	↑8位	2.1%	最高８位	登場３回
5	信長の野望・覇王伝	SLG	PC98VM、FM-T、X68K　光栄　12,800円(FM-Tは14,800円)	↑7位	2.0%	最高５位	登場４回
6	ソードワールドＰＣ	RPG	PC98VM　T&Eソフト　9,800円	4位↓	1.9%	最高４位	登場４回
7	ルナティックドーン	RPG	PC98VX　アートディンク　RPG　10,800円	初	1.3%	最高７位	登場１回
8	ブランディッシュ２	A･RPG	PC98VM　日本ファルコム　12,800円	↑9位	1.0%	最高５位	登場４回
9	A.IV.　A列車で行こうIV	SLG	PC98VX、FM-T　アートディンク　12,800円	初	0.9%	最高９位	登場１回
10	ぷよぷよ	PZL	PC98VM　コンパイル　7,800円	4位↓	0.8%	最高５位	登場４回

順位	前回	タイトル	ポイント	記録
4	2位 ⬇	ロマンシング サ・ガ2 SFC '93年12月発売 スクウェア RPG 9,900円	5,946pts	最高2位 登場2回
5	3位 ⬇	ドラゴンクエストI・II SFC '93年12月発売 エニックス RPG 9,600円	4,350pts	最高3位 登場2回
6	6位 ➡	新・桃太郎伝説 SFC '93年12月発売 ハドソン RPG 9,800円	2,751pts	最高6位 登場2回
7	⬆ 11位	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス SFC '93年12月発売 コナミ ACT 9,800円	2,694pts	最高8位 登場2回
8	初	エメラルドドラゴン PC 1月28日発売 NECホームエレクトロニクス RPG 7,800円	2,496pts	最高8位 登場1回
9	初	スーパーファイヤープロレスリング3 イージータイプ SFC 1月28日発売 ヒューマン SPG 9,800円	2,301pts	最高9位 登場1回
10	10位 ➡	イースIV The Dawn of Ys PC '93年12月発売 ハドソン RPG 7,800円	2,141pts	最高10位 登場2回
11	7位 ⬇	幽☆遊☆白書 SFC '93年12月発売 ナムコ ETC 9,600円	2,043pts	最高7位 登場2回
12	初	テトリス武闘外伝 SFC '93年12月発売 BPS PZL 9,800円	1,941pts	最高11位 登場1回
13	⬆ 17位	スーパーマリオコレクション SFC '93年7月発売 任天堂 ACT 9,800円（込）	1,656pts	最高5位 登場4回
14	初	ツインビー レインボーベルアドベンチャー SFC 1月7日発売 コナミ ACT 9,800円	1,605pts	最高13位 登場1回
15	⬆ 19位	決戦！ ドカポン王国IV 伝説の勇者たち SFC '93年12月発売 アスミック ETC 9,800円	1,578pts	最高14位 登場2回
16	初	美少女戦士セーラームーンR SFC '93年12月発売 エンジェル ACT 9,800円	1,499pts	最高16位 登場1回
17	初	フォーメーションサッカーon Jリーグ PC 1月15日発売 ヒューマン SPG 6,500円	1,383pts	最高17位 登場1回
18	8位 ⬇	信長の野望・覇王伝 SFC '93年12月発売 光栄 SLG 9,800円	1,311pts	最高8位 登場2回
19	5位 ⬇	A.IV. A列車で行こうIV PC98VX、FM-T '93年12月発売 アートディンク SLG 12,800円	1,269pts	最高5位 登場2回
20	14位 ⬇	アラジン SFC '93年11月発売 カプコン ACT 9,000円	1,219pts	最高12位 登場3回

Chart EYE
～総合ランキング編～

前回の年末期のチャートに比べると新規ランキングソフトの数もかなり少なくなり、おちついた雰囲気にもどった印象を受ける総合チャート。しかし1位の『ファイアーエムブレム』をはじめとして、新作でランキングされたソフトは、コンシューマーゲームばかり。前回パソコンながら5位で健闘した『A列車で行こうIV』は19位まで後退してしまった。

さて、その新規ランキングのコンシューマーゲームだが、今回とくに注目したいのは8位の『エメラルドドラゴン』。スーパーファミコン優勢のチャートでこのポジションを獲得するだけでも大変なことなのに、それを初登場でいとも簡単に成し遂げてしまったのは評価してしかるべきことだ。オリジナルとなったパソコン版の人気が高いこともヒットの理由だろうが、やはり大物ソフトとバッティングしない1月下旬のリリースだったのがさらに条件をよくしたといえそう。2月も新作の少ない時期が続くので、次回チャートでも上位を狙えるかもしれない。

このほかPCエンジンではもう1本、17位にも新作がランキングされた。こちらは人気サッカーゲームがJリーグ仕様になったもので、開幕を前にタイムリーなリリースだったといえる。

スーパーファミコン読者人気 TOP5
「電撃スーパーファミコン」より

スクウェアRPGが1、2位独占！

1 ロマンシング サ・ガ2
'93年12月発売 スクウェア RPG 9,900円



初
28.0%
最高1位
登場1回

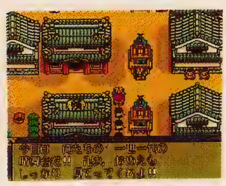
売り上げはいまひとつだったが、マニアックさが読者には受けたようだ。

順位	タイトル	前回	記録
2	ファイナルファンタジーV '92年12月発売 スクウェア RPG 9,800円	1位 ⬇	18.8% 最高1位 登場4回
3	ドラゴンクエストI・II '93年12月発売 エニックス RPG 9,600円	初	9.0% 最高3位 登場1回
4	す～ぱ～ぷよぷよ '93年12月発売 バンプレスト PZL 8,700円	初	8.8% 最高4位 登場1回
5	ドラゴンクエストV 天空の花嫁 '92年9月発売 エニックス RPG 9,800円	⬆	8.6% 最高2位 登場3回

PCエンジン読者人気 TOP5
「電撃PCエンジン」より

『卍MARU』が依然として首位独走！

1 天外魔境II 卍MARU
'92年3月発売 ハドソン RPG 7,800円



1位➡
14.5%
最高1位
登場4回

発売から1年が経つのにこの人気。次回は『エメドラ』と勝負か？

順位	タイトル	前回	記録
2	イースI・II '89年12月発売 ハドソン RPG 7,800円	2位 ➡	12.8% 最高2位 登場4回
3	イースIV The Dawn of Ys '93年12月発売 ハドソン RPG 7,800円	初	10.0% 最高3位 登場1回
4	卒業～グラデュエーション～ '93年7月発売 NECアベニュー SLG 7,800円	4位 ➡	8.3% 最高3位 登場3回
5	ラングリッサー～光輝の末裔～ '93年8月発売 メサイヤ SLG 7,900円	3位 ⬇	6.4% 最高3位 登場4回

パソコンゲーム売り上げトップ15

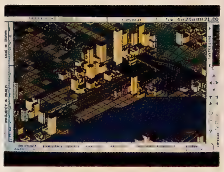
1 A.IV. A列車で行こうIV

PC98VX、FM-T '93年12月発売 アートディンク SLG 12,800円

オプションの発売で人気は今後も持続？

1位 ➡ 12.2% 最高1位 登場2回

マップコンストラクションと機能強化用のパワーアップキットが4月に発売予定。これらを組み合わせることで、さらに奥の深いゲームプレイが可能になる。当分の間はユーザーからの根強い支持を獲得しそうだ。



順位	タイトル	機種・発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア・最高・登場
2	河原崎家の一族	PC98VM、FM-T、X68K '93年12月発売 シルキーズ AVG 7,800円	⬆ 4位	7.0% 最高2位 登場2回
3	提督の決断II	PC98VM '93年12月発売 光栄 SLG 14,800円	初	6.2% 最高3位 登場1回
4	パワードール	PC98VM '93年12月発売 工画堂スタジオ SLG 11,800円	初	5.0% 最高4位 登場1回
5	ランスIV 教団の遺産	PC98VM(HD専用) '93年12月発売 アリスソフト RPG 8,500円	2位 ⬇	4.9% 最高2位 登場2回
6	あゆみちゃん物語	PC98VM、FM-T '93年9月発売 アリスソフト AVG 6,800円	⬆ 9位	4.9% 最高6位 登場4回
7	アマランスIII	PC98VX 1月14日発売 風雅システム RPG 10,800円	初	3.7% 最高7位 登場1回
8	ルナティックドーン	PC98VX '93年10月発売 アートディンク RPG 10,800円	4位 ⬇	3.5% 最高1位 登場4回
9	SIM CITY 2000	Macintosh '93年11月発売 イマジニア SLG 9,800円	初	3.4% 最高9位 登場1回
10	禁断の血族	PC98VM '93年11月発売 シーズウェア AVG 7,800円	⬆ 15位	3.4% 最高10位 登場3回
11	ウルティマ・アンダーワールド	PC9821、FM-T '93年12月発売 EAビクター RPG 12,800円	7位 ⬇	2.5% 最高7位 登場2回
12	零戦記	PC98VX '93年12月発売 システムソフト SLG 10,800円	初	2.4% 最高12位 登場1回
13	餓狼伝説2	X68K '93年12月発売 魔法株式会社 ACT 9,800円	8位 ⬇	2.1% 最高8位 登場2回
14	DEMON CITY	PC98VM '93年12月発売 カクテルソフト AVG 7,800円	初	1.8% 最高14位 登場1回
15	美穂	PC98VM 1月25日発売 フェアリーテール/レッドゾーン AVG 7,800円	初	1.7% 最高15位 登場1回

スーパーファミコン売り上げトップ15

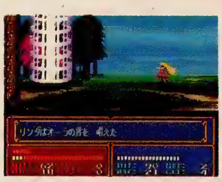
1 ファイアーエムブレム 紋章の謎

1月21日発売 任天堂 S・RPG 9,800円（込）

一般ユーザーにどこまでアピールできるか？

初 11.3% 最高1位 登場2回

シミュレーションRPGというジャンルを確立させたファミコンの名作タイトルが、待望のスーパーファミコン化。ファミコン版はマニアックな層の支持によるヒットという感じがあったが、今回のSFC版はどうなるのか？



順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア・最高・登場
2	ドラゴンボールZ 超武闘伝2	'93年12月発売 バンダイ ACT 9,800円	1位 ⬇	8.6% 最高1位 登場2回
3	ロックマンX	'93年12月発売 カプコン ACT 9,800円	初	7.2% 最高3位 登場1回
4	ロマンシング サ・ガ2	'93年12月発売 スクウェア RPG 9,800円	位 ⬇	6.9% 最高2位 登場2回
5	ドラゴンクエストI・II	'93年12月発売 エニックス RPG 9,600円	位 ⬇	6.8% 最高3位 登場2回
6	新・桃太郎伝説	'93年12月発売 ハドソン RPG 9,800円	5位 ⬇	4.0% 最高5位 登場2回
7	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス	'93年12月発売 コナミ ACT 9,800円	⬆ 9位	3.1% 最高7位 登場2回
8	スーパーファイヤープロレスリング3 イージータイプ	1月28日発売 ヒューマン SPG 9,800円	初	3.0% 最高8位 登場1回
9	幽☆遊☆白書	'93年12月発売 ナムコ ETC 9,600円	6位 ⬇	2.8% 最高6位 登場2回
10	テトリス武闘外伝	'93年12月発売 BPS PZL 9,800円	初	2.7% 最高10位 登場1回
11	スーパーマリオコレクション	'93年7月発売 任天堂 ACT 9,600円(込)	⬆ 13位	2.5% 最高4位 登場4回
12	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1月7日発売 コナミ ACT 9,800円	初	2.3% 最高12位 登場1回
13	決戦！ ドカポン王国IV 伝説の勇者たち	'93年12月発売 アスミック ETC 9,800円	⬆ 15位	2.2% 最高13位 登場1回
14	美少女戦士セーラームーンR	'93年12月発売 エンジェル ACT 9,800円	初	1.9% 最高14位 登場1回
15	信長の野望・覇王伝	'93年12月発売 光栄 SLG 12,800円	7位 ⬇	1.8% 最高7位 登場2回

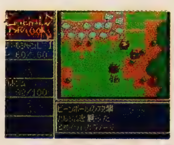
PCエンジン売り上げトップ5

1 エメラルドドラゴン

1月28日発売 NECホームエレクトロニクス RPG 7,800円

初 23.2% 最高1位 登場1回

23.2%のビッグシェアで堂々の1位。ここまで売れるとは…!?



順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア・最高・登場
2	イースIV The Dawn of Ys	'93年12月発売 ハドソン SLG 7,800円	1位 ⬇	16.5% 最高1位 登場2回
3	フォーメーションサッカーon Jリーグ	1月15日発売 ヒューマン SPG 6,500円	初	9.7% 最高3位 登場1回
4	ボンバーマン'94	'93年12月発売 ハドソン ACT 6,800円	2位 ⬇	7.4% 最高2位 登場2回
5	天外魔境 風雲カブキ伝	'93年7月発売 ハドソン RPG 7,800円	4位 ⬇	3.9% 最高2位 登場4回

メガドライブ売り上げトップ5

1 ファンタシースター～千年紀の終わりに～

'93年12月発売 セガ RPG 8,800円

1位 ➡ 13.9% 最高1位 登場2回

コンビネーションバトルやマシンバトルなどの新戦闘システムが魅力。



順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア・最高・登場
2	Jリーグプロストライカー完全版	'93年12月発売 セガ SPG 8,800円	⬆ 3位	10.0% 最高2位 登場2回
3	ぷよぷよ	'92年12月発売 セガ PZL 4,800円	⬆ 5位	9.9% 最高3位 登場4回
4	アラジン	'93年11月発売 セガ ACT 7,800円	⬆	6.6% 最高1位 登場2回
5	ソニックスピンボール	'93年12月発売 セガ ACT 6,800円	4位 ⬇	6.2% 最高4位 登場2回

アーケード・テーブル型トップ10

1 バーチャファイター
Virtua Fighter　セガ

初　9.57　最高1位　登場1回

小型匡体でも大ヒット！

大型匡体部門では惜しくも2位に後退したが、こちらの部門では初登場でトップを獲得。総合的に見れば、かなりの大ヒットだ。



順位	タイトル	メーカー	前回	得点	最高	登場
2	雷電II Raiden II	セイブ／日本システム	初	7.65	最高2位	登場1回
3	餓狼伝説スペシャル Fatal Fury Special	SNK	2位 ↓	7.26	最高2位	登場4回
4	クイズココロジー2 Quiz Kokorogy	テクモ	初	6.56	最高4位	登場1回
5	スラムダンク Run & Gun	コナミ	4位 ↓	6.54	最高4位	登場2回
6	豪血寺一族 Power Instinct	アトラス	1位 ↓	6.50	最高1位	登場2回
7	ぷよぷよ Puyo Puyo	コンパイル／セガ	↑	6.46	最高6位	登場3回
8	究極戦隊ダダンダーン Monstr Moulers	コナミ	初	6.44	最高8位	登場1回
9	ギャルズパニックII Gals Panic II	金子製作所／タイトー	初	6.25	最高9位	登場1回
10	グランドストライカー Grand Striker	ヒューマン／トーワジャパン	5位 ↓	6.18	最高5位	登場3回

アーケード・コックピット型トップ10

1 リッジレーサー
Ridge Racer　ナムコ

↑ 2位　9.30　最高1位　登場3回

レースマニア以外にも受ける！

『バーチャファイター』をおさえて1位に復帰！　レースゲームのファン以外にもウケているのが、ヒットの大きな要因と言える。



順位	タイトル	メーカー	前回	得点	最高	登場
2	バーチャファイター Virtua Fighter	セガ	1位 ↓	9.88	最高1位	登場2回
3	サイバースレッド Cyber Sled	ナムコ	3位 →	7.46	最高2位	登場4回
4	それいけ！ココロジー2 Soreike kokorogy 2	セガ	初	7.11	最高4位	登場1回
5	アウトランナーズ Out Runners	セガ	↑ 6位	6.95	最高4位	登場4回
6	スズカエイトアワーズ2(DX) Suzuka 8 Hours 2 (DX)	ナムコ	↑ 8位	6.86	最高6位	登場2回
7	エアコンバット Air Combat	ナムコ	5位 ↓	6.63	最高5位	登場4回
8	早押しクイズ王座決定戦 Speed King-King of Quiz	ジャレコ	7位 ↓	6.36	最高7位	登場4回
9	F1スーパーラップ F1 Super Lap	セガ	9位 →	6.17	最高3位	登場4回
10	バーチャレーシング（ツイン） Virtua Racing (Twin)		初	6.16	最高10位	登場1回

ネオジオ売り上げトップ10

1 餓狼伝説スペシャル
'93年12月発売　SNK　ACT　28,000円

1位 →　最高1位　登場2回

リョウ・サカザキが使える隠しコマンドは、発見できたかな？



順位	タイトル	発売	前回	最高	登場
2	サムライスピリッツ	'93年8月発売　SNK　ACT　28,000円	2位 →	最高2位	登場2回
3	龍虎の拳	'92年12月発売　SNK　ACT　28,000円	3位 →	最高3位	登場2回
4	餓狼伝説2	'93年3月発売　SNK　ACT　28,000円	4位 →	最高1位	登場2回
5	サッカーブロール近未来ルール	'92年3月発売　SNK　ACT　21,800円	初	最高5位	登場1回

Chart EYE
～売り上げチャート編～

新作ラッシュ期を過ぎてどの機種も落ち着いたチャートに戻ったという感じだが、アーケード部門では、依然として『バーチャファイター』がブッチギリの勢いで快進撃を続けている。今回大型匡体部門では2位に後退したものの、テーブル型では登場したばかりにもかかわらずトップを獲得した。話題の新世代ハード機にこのゲームが移植されるようになったら、やはり大ヒットは間違いないと思われる。近い将来そういう時代がやってきたら、アーケードゲームの在り方もきっと変わってくるのだろう。

今月の総括



ヒットファミコンシリーズからの移植だしきっとそこそこは売れるだろう、と思われていた『ファイアーエムブレム』が予想どおりのトップ。しかし、そんな予定調和的な結果よりも、今回は『エメラルドドラゴン』の予想を大きく上回る健闘に注目したい。

このゲームのオリジナルとなったパソコン版は、とりたてて言うほどのユニークなシステムがあるわけでもないのに、なぜか根強い人気を持続した作品。システムの斬新さやぱっと見の派手さではなく、純粋にキャラクターやストーリーや世界観で人気を博したタイトルなのだ。

こうした直球勝負のRPGがコンシューマー部門でもヒットを飛ばすというのは最近では珍しい例。しかも機種がPCエンジンであることを考えると、まさしく異例のヒットといえだろう。

さて、次回も新作のリリース数はそれほど増えず、今回並みの落ち着いたチャートが予想される。こうした時期はいわゆる定番ばかりが売れる傾向になるのだが、果たして『エメドラ』の順位は？

●ソフト売り上げデータ提供：J＆Pテクノランド、J＆P八王子そごう店、SINKO、PIC万代店、メッセサンオー、ソフマップ、ファミコンランド中部本部、アクト　●アーケード売り上げデータ提供：「ゲームマシン」（チャート内の数字は同誌2月15日号の評価）

DENGEKI

ゲームソフトお買い得情報!!

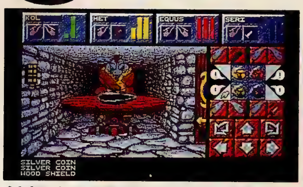
もうすぐ楽しい春休みだけど、春眠暁を憶えず、なんて言って寝てばかりいると脳が腐ってくるぞ。たるみきった神経にカツを入れるのは、やっぱりゲーム！気になるゲームの実売価格をチェックしてショップに走れ!!

PC9801　TOWNS　SFC　PC9821　PCエンジン　MD

調査協力店

ソフマップ１号店	03(3258)3155
ソフマップ３号店	03(3253)9590
メッセサンオー	03(3255)3451
スタンバイVer.1	06(641)2225
スタンバイVer.4	06(634)1175

PC9801 ダンジョン・マスターⅡ スカルキープ

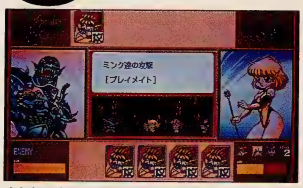


発売元：ビクターエンタテインメント
メディア：5″・3.5″FD（VX以降）
発売日：'93年12月

希望小売価格：12,800円

ソフマップ１号店	8,960円
メッセサンオー	8,380円
スタンバイVer.1	9,580円

PC9801 ドラゴンハーフ



発売元：マイクロキャビン
メディア：5″・3.5″FD（VX以降）
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,800円

ソフマップ１号店	6,090円
メッセサンオー	6,070円
スタンバイVer.1	5,980円

PC9801 ディアドラム



発売元：日本クリエイト
メディア：5″・3.5″FD（VX以降）
発売日：'93年12月

希望小売価格：12,800円

ソフマップ１号店	8,180円
メッセサンオー	7,980円
スタンバイVer.1	8,200円

PC9801 河原崎家の一族



発売元：シルキーズ
メディア：5″・3.5″FD（VM/以降）
発売日：'93年12月

希望小売価格：7,800円

ソフマップ１号店	4,270円
メッセサンオー	4,430円
スタンバイVer.1	4,980円

PC9801 ウルティマ・アンダーワールド

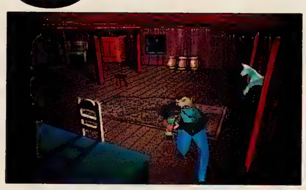


発売元：EAビクター
メディア：5″・3.5″FD（VX以降、PC9821対応）
発売日：'93年12月

希望小売価格：12,800円

ソフマップ１号店	7,600円
メッセサンオー	9,710円
スタンバイVer.1	10,199円

PC9821 アローン・イン・ザ・ダーク

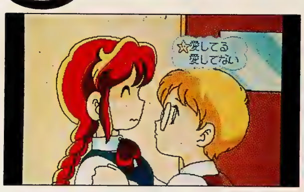


発売元：アローマイクロテックス
メディア：3.5″FD
発売日：'93年12月

希望小売価格：12,800円

ソフマップ１号店	8,760円
メッセサンオー	8,760円
スタンバイVer.1	8,680円

TOWNS ゆみみみっくす

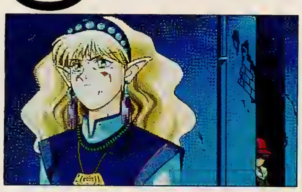


発売元：CSK総合研究所
メディア：3.5″FD
発売日：'93年12月

希望小売価格：8,800円

ソフマップ１号店	5,780円
メッセサンオー	5,800円
スタンバイVer.1	5,880円

TOWNS 3×3 EYES



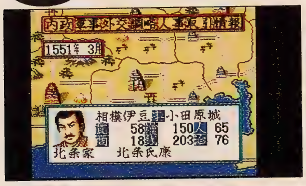
発売元：日本クリエイト
メディア：CD-ROM
発売日：'93年10月

希望小売価格：14,800円

ソフマップ１号店	9,290円
メッセサンオー	9,500円
スタンバイVer.1	9,800円

今号で注目したいのは、やはり『ダンジョン・マスターⅡ　スカルキープ』と『ウルティマ・アンダーワールド』のRPG大作２本組。どちらも、１本持っていれば１カ月は優に遊べるソフトなだけに、ここはちょっと"買い"かも。また、Ｈゲームではマルチシナリオシステム採用の『河原崎家の一族』が、全調査店で5,000円を切っている。ファンにはなかなかうれしい状況だ。
　さて、来月号はパソコンゲーマーの年末年始の話題を独占した『A.Ⅳ.』と『ランスⅣ』の実売価格を調査する予定なのでお楽しみに。

SFC 信長の野望・覇王伝



発売元：光栄　マウス対応
発売日：'93年12月

希望小売価格：12,800円

ソフマップ３号店	8,999円
メッセサンオー	7,980円
スタンバイVer.4	8,480円

SFC 決戦！ドカポン王国Ⅳ 伝説の勇者たち

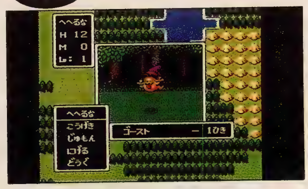


発売元：アスミック　マルチタップ対応
発売日：'93年12月

希望小売価格：8,900円

ソフマップ３号店	5,799円
メッセサンオー	4,980円
スタンバイVer.4	5,980円

SFC ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ



発売元：エニックス
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,600円

ソフマップ３号店	5,999円
メッセサンオー	5,580円
スタンバイVer.4	6,880円

SFC ロマンシング　サ・ガ2

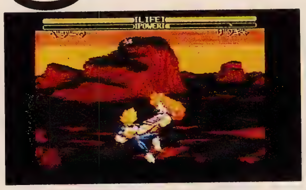


発売元：スクウェア
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,900円

ソフマップ３号店	8,599円
メッセサンオー	7,580円
スタンバイVer.4	7,980円

SFC ドラゴンボールZ　超武闘伝2

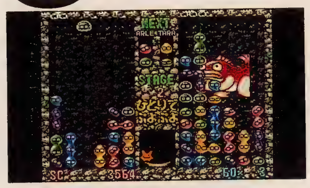


発売元：バンダイ
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,800円

ソフマップ３号店	5,979円
メッセサンオー	6,800円
スタンバイVer.4	7,980円

SFC すーぱーぷよぷよ



発売元：バンプレスト
発売日：'93年12月

希望小売価格：8,200円

ソフマップ３号店	7,599円
メッセサンオー	7,800円
スタンバイVer.4	5,922円

SFC ドラッキーの草やきう



発売元：イマジニアズーム
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,800円

ソフマップ３号店	5,999円
メッセサンオー	6,280円
スタンバイVer.4	5,980円

SFC R-TYPEⅢ



発売元：アイレム
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,800円

ソフマップ３号店	6,979円
メッセサンオー	5,800円
スタンバイVer.4	6,480円

SFC 新・桃太郎伝説

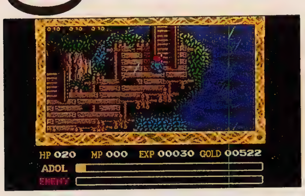


発売元：ハドソン
発売日：'93年12月

希望小売価格：9,800円

ソフマップ３号店	7,879円
メッセサンオー	6,980円
スタンバイVer.4	6,980円

PCエンジン イースⅣ　The Down of Ys

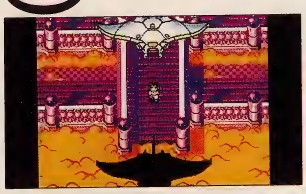


発売元：ハドソン
メディア：SCD
発売日：'93年12月

希望小売価格：7,800円

ソフマップ３号店	5,879円
メッセサンオー	5,600円
スタンバイVer.4	5,480円

PCエンジン オーロラクエスト　おたくの星座

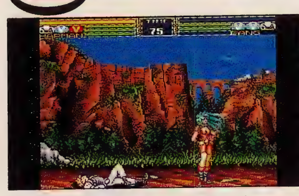


発売元：パック・イン・ビデオ
メディア：SCD
発売日：'93年12月

希望小売価格：8,800円

ソフマップ３号店	3,979円
メッセサンオー	2,980円
スタンバイVer.4	5,980円

PCエンジン フラッシュハイダース

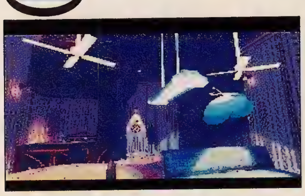


発売元：ライトスタッフ
メディア：SCD
発売日：'93年12月

希望小売価格：7,800円

ソフマップ３号店	5,880円
メッセサンオー	5,800円
スタンバイVer.4	5,480円

MD 夢見館の物語



発売元：セガ
メディア：CD－ROM
発売日：'93年12月

希望小売価格：7,800円

ソフマップ３号店	4,980円
メッセサンオー	4,400円
スタンバイVer.4	5,380円

MD サイキックディテクティヴVol.4 オルゴール



発売元：データウエスト
メディア：CD－ROM
発売日：'93年12月

希望小売価格：6,800円

ソフマップ３号店	4,980円
メッセサンオー	4,980円
スタンバイVer.4	5,480円

コンシューマーソフトで要チェックなのは、『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』『イースⅣ』といった話題性の強かったゲーム。やはりこの手のゲームはチェックしておかないとゲーマーの名がすたるというもの。お手頃な価格になった今こそ購入時期だ。また、アドベンチャーゲームの新しい方向を示したと幅広い層に支持を受けた『夢見館の物語』が、5,000円前後まで下がっている。メガドラユーザーはぜひ入手すべし。

また、次号は新学期スペシャルということで、４ページの拡大版でお送りするぞ。

卒業しても会いたい・・・



イラスト:竹井正樹
(CD文庫用描き下ろし)
©1992 HEAD ROOM

輝く微笑みが胸に甦る
メディアワークスの『卒業』アイテム

卒業 Graduation

電撃CD文庫
ベストゲームセレクション
DENGEKI CD BUNKO

卒業第3学期
超えろ!涙の卒業試験

あの清華女子高5人組が最後の大暴れ!?
彼女たちははたして無事に卒業できるのか?
大好評CDドラマシリーズ、ついに完結編!
ブックレットでは竹井正樹氏の描き下ろしイラスト満載のほか、今回はなんと「加藤美夏」役の嶋方淳子がコミックに初挑戦だっ!!

CAST
新井聖美/鶴ひろみ、中本静/久川綾、高城麗子/冬馬由美、志村まみ/金丸日向子、加藤美夏/嶋方淳子、武蔵三十郎/古谷徹、赤城圭二郎/難波圭一

豪華プレゼントも盛りだくさん!

❶初回封入特典
オリジナルポストカード(2枚組)

❷購入者特典
声優サイン入り『卒業　第1学期』台本
(抽選で100名様に)

❸全3巻購入者全員プレゼント
オリジナル版シングルCD
『TALKING ABOUT THE GRADUATION』

3月25日発売
定価3,800円(税込)

「卒業 第1学期」「卒業 第2学期」絶賛発売中!!

電撃コミックスEX

卒業 コミック傑作選

月刊電撃PCエンジン別冊付録、そして電撃CD文庫に掲載されたコミックの中からえり抜きの9作品を収録。その他にも描き下ろし新作コミックや、豪華メンバーによるゲストコーナーなど美少女コミック作家が勢ぞろい。まさにファン必携、究極の1冊なのだ!

〈コミック〉
内野文吾/西野司/長谷川浩之/うらべ・すう
〈ゲスト〉
中村博文/真行寺たつや/長谷川浩之

3月25日発売
定価900円(税込)

DENGEKI MOOK
電撃ムックシリーズ

パーフェクトコレクション
バトルファイターズ 餓狼伝説

アニメ版「餓狼伝説、餓狼伝説2」はもちろん、「餓狼」ワールドのすべてが今ここに明らかになる!
大張正己描き下ろしのイラストを満載して、ファン待望の究極ムックがついに登場!!

4月上旬発売予定
予価1,980円(税込)



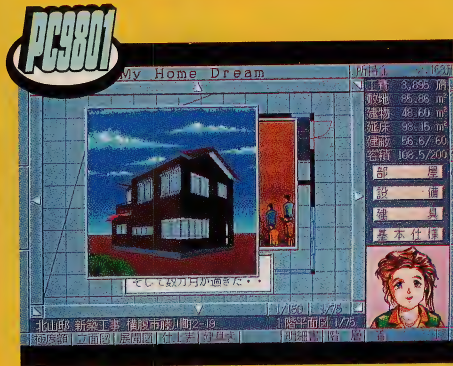
イラスト:大張正己(スタジオG-1・描き下ろし)　©SNK/フジテレビ・NAS

発行:メディアワークス　発売:主婦の友社

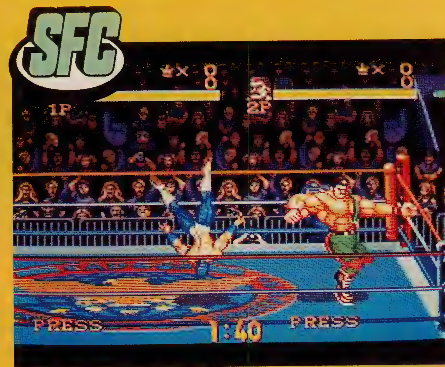
新作王

SHINSAKU-OH

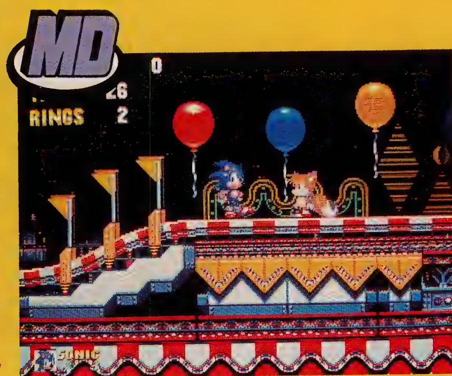
今月のPICK UP SOFT



マイホーム・ドリーム



マッスルボマー



ソニック・ザ・ヘッジホッグ3



女神天国



SHINSAKU-OH INDEX

4月以降の新作ソフトの情報を中心に紹介していく「新作王」。今月はパソコンに注目作が登場!!

SHINSAKU-OH 新作王

パソコンゲーム

パソコンゲームの最新作を紹介していくこのコーナー、今月もビッグな新作ニュースを大紹介。

PC9801

マイホーム・ドリーム

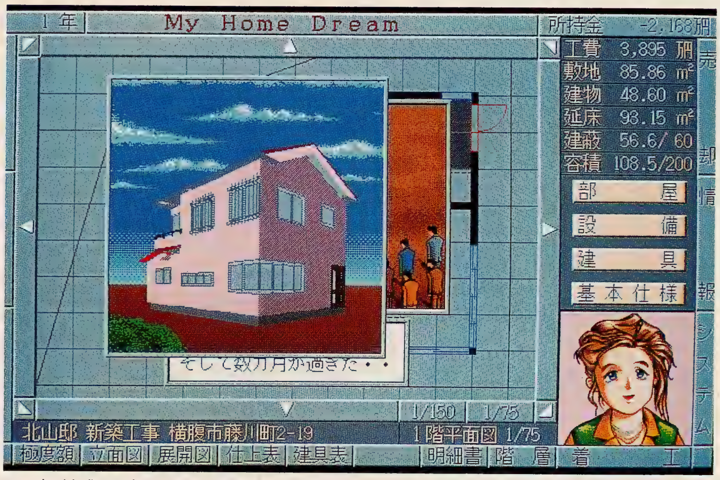
土地捜しから内装まで、家作りのすべてを楽しめる新しいタイプのSLG

『マイホーム・ドリーム』は、だれもが憧れる「自分の持ち家の建築」をテーマにした、まったく新しいSLG。プレイヤーは事務所を開いたばかりの建築士として、顧客の予算と要望に応じた新居建築を行っていく。

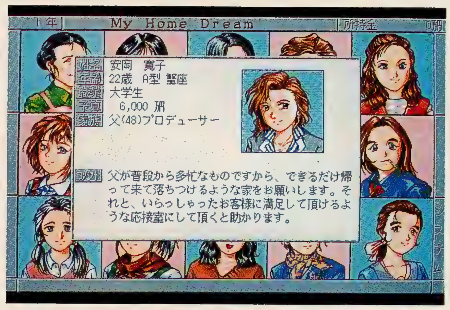
プレイヤーは、実際の建築士とは異なり、新居建築の一切を引受ける。ひとりの顧客のマイホームを建てると1年が経過し、10年間で建築家としての成功を目指すゲームだ。開始時に選べる顧客は15人。ただし、開始時のプレイヤーには金銭的な余裕がなく、銀行から5千万円までの借金ができるだけだ。最初は、この額にみあった顧客の仕事を受けていくことになる。

家を建てる舞台は、大都市部から田園地帯までさまざまな地域を含む「横腹市」(横浜市がモデル)。顧客の予算と交通の便などの要望、そして面積を考えて土地物件を購入。購入した土地は半畳単位に区切られており、ブロックを並べるようにして間取りを決めてゆく。これと並行して、壁・床などの内装や、ドアや窓などの建具、屋根や壁の建材など、あらゆるものを決定し、家を構成する。建具や建材は、高級品から普及品まで、ものによっては数十種も用意され、さらに色や部品(ドアのノブなど)も変更できる。精密な模型部品を、自由に選び、変更しながら、手軽に組み立てていく感覚で、設計をしてゆく。

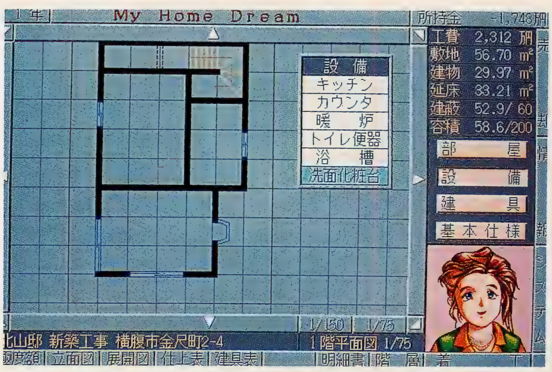
設計が完成したらいよいよ着工。このときに、「入口がない」「屋根がない」などの、致命的な欠陥があると着工できないようになっている。家が建ったら、置物・インテリア類を購入、配置してゆく。これが終われば家の完成だ。ただし、顧客が払ってくれる額は当初の予算どおりとは限らない。いい出来ならば割増してくれることもあるし、逆に気に入らなければ、実費分以下の額しか払ってくれないこともある。銀行に借金が返せなくなるとゲームオーバーだ。逆に事業が順調ならば、しだいに予算額が大きい顧客の注文が受けられる。また、年と年の間には、顧客が別の客を紹介してくれることや、主人公の人生が変わるようなイベントも用意されている。充実した建築士生活を送れるかどうかはプレイしだいだ！



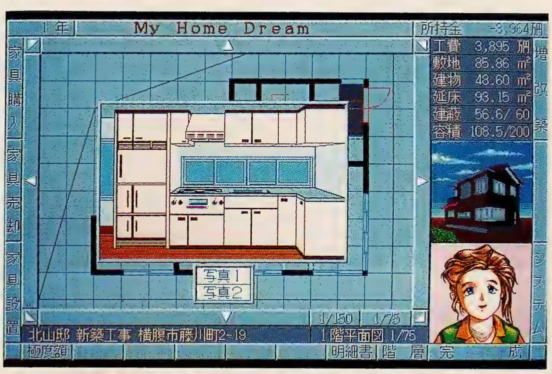
▲工事が完成した家は、立体的に見ることができる。ここからは内装を見ながらインテリアを整えていく。



▲顧客の希望をよく聞くことが成功のポイント。家族構成や本人の仕事・趣味にも注意しよう。



▲採光や生活スタイルを考えながら間取りを決める。トイレやお風呂を忘れずに。



▲FD3枚にもおよぶ豊富な家具や調度品のデータで、リアルな家作りを楽しめる。

DATA SLG

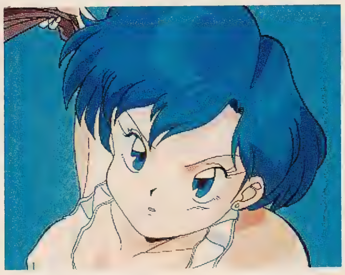
発売元：ビクターエンタテインメント
☎03(3423)9268
発売日：3月25日
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

TOWNS PC9801 X68000

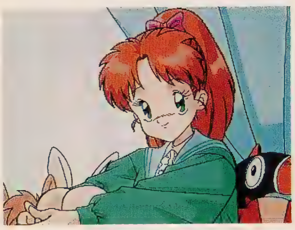
スーパーリアル麻雀PⅣ

リアル倍増の『PⅣ』パソコン3機種に登場

美少女脱衣麻雀ゲーム『スーパーリアル麻雀PⅣ』が、パソコン3機種に登場。今回の対戦相手は、愛菜、悠、香織の美人3姉妹。3人の思考ルーチンやリアルなアニメーションがアーケード版そのままに再現されている。難易度設定や、クリアした場面までのアニメーションを再生するリプレイモードなど、パソコン版ならではのオプション機能も充実している。また、パソコン版オリジナルの〝麻雀バトルモード〟も搭載しており、『PⅡ』～『PⅣ』に登場した6人の美少女キャラによる勝ち抜き麻雀対戦ゲームも楽しめる。



▲ますますリアルに迫る『PⅣ』のアニメーション。アーケード版を忠実に再現。



▲PCM音源を使用したサンプリング音声もアーケード版を忠実移植。

DATA TBL

発売元：ビング
☎03(3492)1079
発売日：4月
価　格：12,800円［税別］
メディア：CD-ROM（マーティ対応）FD（VX以降、要HD）
NEC純正86音源対応

PC9801

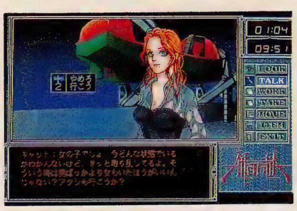
ATLANTIA

沈没する豪華客船が舞台のAVG

豪華客船を舞台とし、プレイヤーの機転と行動が重視されるAVG。豪華客船〝アトランティア号〟の処女航海の取材を命じられ、美人カメラマンと共に乗船した主人公の新聞記者が、某国首長を狙う爆弾テロによる事件に巻き込まれる。ストーリーは、基本的にコマンド選択で進行するが、船が沈没する前にいかにして乗客を助け出し脱出するかがゲームのポイント。脱出ルートによってエンディングは異なる。



◀広い船内を時間内に脱出できるか!?　パズル的な要素も楽しめるAVG。



▲脱出中に出会った人たちと行動を共にするべきかどうかはプレイヤーしだい。

DATA AVG

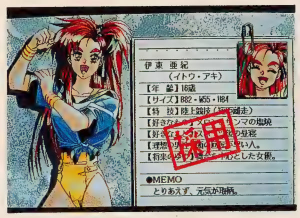
発売元：ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
発売日：4月22日
価　格：10,800円［税別］
メディア：FD(VX以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

TOWNS PC9821

誕生～Debut～

『誕生』、CD-ROMで登場

NECアベニューのアイドル育成SLG『誕生～Debut～』が、データウエストによりTOWNSと9821に移植。プレイヤーはデビューしたてのアイドル3人のマネージャーとなり、3人をトップアイドルに育てていく。魅力あふれるキャラ、イベントのアニメーション、多彩なエンディングなど見所いっぱい。



▲魅力いっぱいのキャラクターが続々登場。一部のグラフィックは256色に変更。

DATA SLG

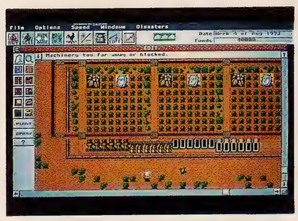
発売元：データウェスト
☎06(968)1236
発売日：4月8日
価　格：未定
メディア：CD-ROM（マーティ対応）CD-ROM（Bシリーズ非対応）
要マウス

PC9801

シムファーム

米国式農業をシミュレート

『シム』シリーズの最新作は、アメリカ式の大規模農場経営を再現したSLG。トウモロコシやトマトといった作物や、牛や馬などの家畜を出荷して収入を得ていく。作物の市場価格が変動したりイナゴの襲来によって作物が全滅したりと、農場を運営していくためには多くの要素に気を配る必要がある。



▲広大な農地に多数のトラクターが動き回る光景は、いかにもアメリカという感じ。

DATA SLG

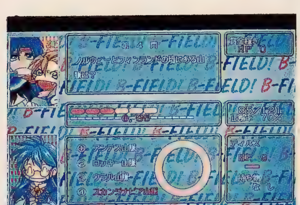
発売元：イマジニア
☎03(3343)8900
発売日：3月25日
価　格：9,800円［税別］
メディア：FD（VX以降、要HD）
要マウス
FM音源対応

PC9801

B-Field!

RPG風味のクイズゲーム

タケルから登場する『B-Field!』は、ファンタジー世界を舞台に展開されるクイズゲーム。スゴロク方式のマップを進み、敵に出会うと4択クイズに挑む。ボスキャラを打ち破ると、ちょっとHなCG画面を見ることもできる。また、通常のストーリーモードのほかに、プレイヤーふたりで対戦も可能。



▲ゲーム中に用意された問題は歴史、科学からアニメ、ゲームまで全500問。

DATA ETC

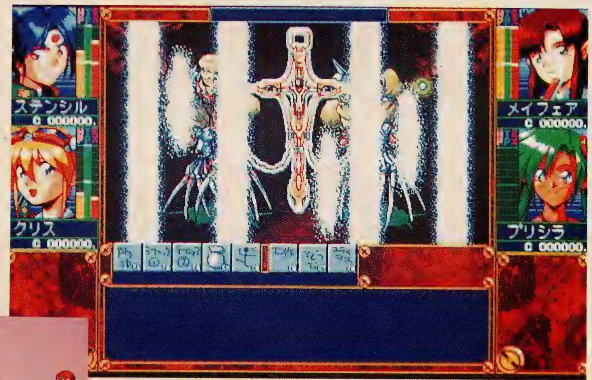
発売元：ブラザー工業タケル事務局（開発／studioインフェルノ）
☎052(824)2493
発売日：3月30日
価　格：3,900円［税込］
メディア：FD（VM以降、HD対応）
FM音源対応

【PC9801】英雄志願 ～GAL ACT HEROISM～

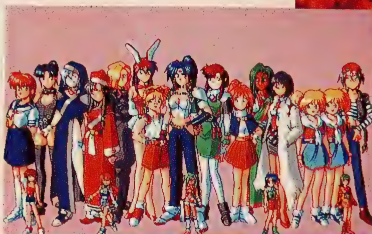
キャラクターを育てる楽しみを味わえる、ファンタジーRPG登場

マイクロキャビンの最新作『英雄志願』は、未来の英雄を育成するファンタジーRPG。英雄を夢見て冒険者養成学校に通う3人の少女を一人前の英雄に育て上げるのが、プレイヤーの目的だ。冒険者養成学校の卒業実習期間の半年間に、3人をどう育て上げたかによって、エンディングが変わる。またエンディングは各キャラクターにつき14種類ずつ用意されている。

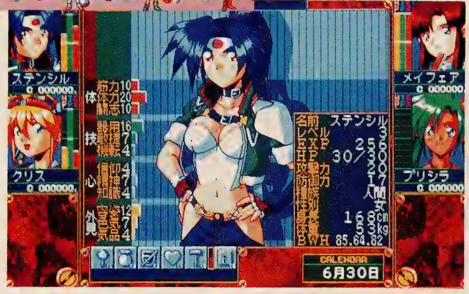
実習期間中に街では、さまざまな依頼を持ちかけられる。依頼を解決すれば、経験値と報酬が得られるのだが、どの依頼を受けるかは、プレイヤーの自由。また、本作ではフリーレベルアップ制も採用しており、各キャラクターは、通常の経験値によるレベルアップとは別に能力値を自由に上げることができる。能力値は、お金を払って学校の修行場で、修行させてやる必要があるが、装備を節約してキャラクターの能力を好きに伸ばしてやることも可能だ。通常のレベルアップ時には、HPの成長と敵に与えるダメージの増加しか変化しないので、修行によって伸ばした能力値のバラつきによって、各キャラクター特有の個性が出るようになっている。



▶ひとりは剣、ひとりは魔法、ひとりはメカを召喚と、得意な攻撃方法もキャラクターそれぞれによって異なる。



▼なぜか女の子ばかりの冒険者養成学校の生徒たち。本編の随所で登場して、話を盛り上げてくれる。



▼剣術が得意な侍タイプのキャラも、育て方しだいでタイプの異なるキャラになる。

DATA RPG

発売元：マイクロキャビン
☎0593(51)6482
発売日：4月下旬
価　格：未定
メディア：FD(VX以降、HD対応)
マウス対応
ジョイスティック対応
FM音源対応

【PC9801】ファーストクイーンIV

ゲーム性さらにグレードアップ。ゴチャキャラシリーズ第4弾

個性豊かなゴチャキャラで人気を博した、リアルタイムファンタジーSLG『ファーストクイーン』シリーズの第4弾が発売される。

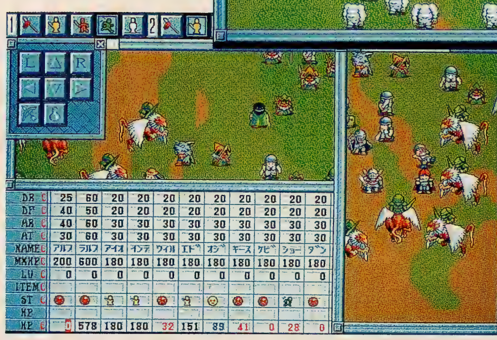
システムは、『III』のマルチウィンドウ、マルチスクロールを継承しながら、ゲーム性重視を目的としてグレードアップ。キャラひとりひとりをコントロールできることに加えて、『IV』ではさらに2部隊を同時に指揮できるようになった。また、部隊の移動もすべて、全体マップからコントロールできるようにもなっている。

さらにプレイヤーは、各部隊にダイレクトに命令を下せる。しかも『IV』では、コマンドをアイコン化したことで、部隊に命令を出しやすくなっている。騎兵が馬から降りて戦うとか、弓兵が弓を捨てて剣で戦うなどの命令も追加された。『I』と『II』で登場した敵の寝返りも復活。傭兵を雇うこともできるが、自軍の兵士の確保は敵から奪うのが基本になっている。

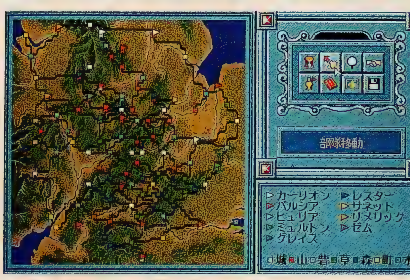
シナリオは、『I』と『II』の中間に位置し、再び古代ログリスが舞台。さまざまな民族が登場し、魔王や精霊、人間の王たちがそれぞれの思惑をめぐらせ決戦に挑む。火、土、風、水の4元素からなる強力な敵キャラやそれらに対抗する魔法もまたバラエティ豊富だ。



▶敵味方入り乱れて戦うバトルシーンは「ファーストクイーン」シリーズならではのもの。2部隊同時に指揮できるようになりゲーム性はアップ。



◀自由にウィンドウを配置できるマルチウィンドウシステムも進化、操作しやすいように画面構成をカスタマイズできる。操作コマンドもアイコン化されて、戦闘中の部隊の管理もより容易になっている。



◀自軍の部隊の移動は、全体マップ上から直接指示を出すようになっている。

DATA SLG

発売元：呉ソフトウェア工房
☎048(646)0660
発売日：4月
価　格：9,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応
MIDI音源対応

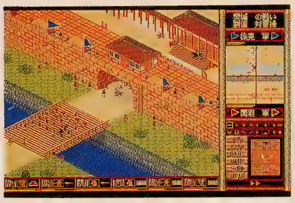
PC9801 臥竜伝〜三国制覇の計〜

三国時代を舞台にした純粋戦術型SLG

『臥龍伝〜三国制覇の計〜』は『GE・TEN』シリーズを制作したホクショーから発売される歴史SLG。プレイヤーは軍師となり、君主を補佐して中国統一を目指す。内政要素がなく、リアルタイムで外交と戦争のみを行うゲームとなっているのが特徴。複数の国との共同作戦で敵国に攻め込んだり、戦場において16種類に及ぶ陣形や包囲・おとりなどのさまざまな戦法を駆使乱世を戦いで、生き抜くのだ。



◀広大な中国大陸が100に及ぶマップに細分化されて表示されるメイン画面。



▲攻城戦では梯子や落石を使った攻防がリアルタイムアニメーションで展開する。

DATA SLG

発売元：ホクショー
☎0762(74)5911
発売日：4月28日
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

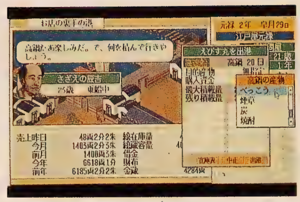
PC9801 天下御免

江戸時代の商人を題材にした経営SLG

本作は元禄時代の江戸を舞台にした経営SLG。プレイヤーは、とある商家の跡取りとして、20歳から約30年間、自分の店を経営する。ゲーム開始時に選択できるのは、材木問屋や油問屋など全部で10種類。ほかの商人と談合したり、外国との抜け荷取引をすることもできるなどプレイヤーの自由度は高い。最終的な結末は、金の使い方しだいで変化、江戸っ子たちから高い評判を得られるかがポイントとなる。



◀全国各地の寄港地を回って、特産物を仕入れたり、店の品を卸して金を稼ぐ。



▲実在の人物も含めて500人以上の人物が登場。使用人もそれぞれ個性的。

DATA SLG

発売元：アートディンク
☎043(279)9392
発売日：4月22日
価　格：10,800円［税別］
メディア：FD(VX以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応
MIDI音源対応

PC9801 バイブルマスター2

人材活用がポイントのシミュレーション

グローディア初のリアルタイムSLGとして話題を呼んだ、『バイブルマスター』の第2弾。物語は、前作より5倍も広いアグライア大陸を舞台に若き戦士たちが、邪神者による大陸支配の企みを阻止するべく出陣する。自軍として戦えるキャラクターのデータ一覧が見られ、特徴などをメモすることが可能な〝バイブルモード〟も健在。今回は、敵との相性も登録することができるようになった。



◀主人公アシュレイは、邪悪な王エル＝ヴェドを打倒する為に、反乱軍に加わる。



▲美しいグラフィックで描かれた。魅力あふれるキャラクターがつぎつぎと登場する。

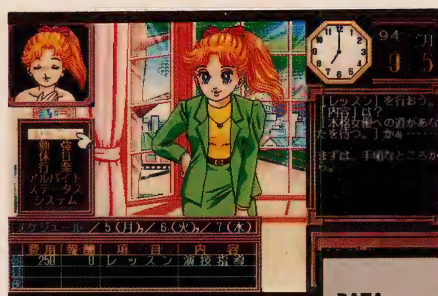
DATA SLG

発売元：グローディア
☎03(3220)5226
発売日：5月下旬
価　格：未定
メディア：FD(VX以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

PC9801 ヴァージン・ドリーム

スターを目指す美少女を育てる！

ビジネスジャンプで活躍中の漫画家〝弓月光〟氏による原画を起用した、美少女育成SLG。プレイヤーは、スターを目指す少女のマネージャーとなり、バイトやレッスンなどのスケジュールを管理。1年の間に少女を鍛え、少女が望む道へと導くのが目的だが、ショッピングや競馬、エステサロン、美少女コンテストなどのイベントも楽しめる。エンディングはCMタレント、プロレスラーなど30通りも用意されている。



◀ダンスなどのレッスンをさせスターに必要なパラメーターを上昇させていく。



▲日曜日には、街へ外出してショッピングをしたり、競馬で金を賭ける事もできる。

DATA SLG

発売元：徳間書店インターメディア
☎03(3435)0834
発売日：4月
価　格：未定
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

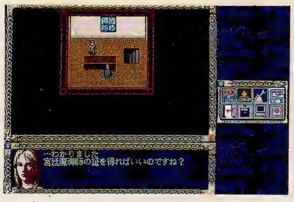
PC9801 ノーザンヴァース

高い自由度のファンタジーRPG

剣と魔法の世界を舞台に激しい動乱時代を駆け抜ける若者たちを描いたファンダジーRPG。プレイヤーは魔法剣士、剣士、女魔術師のなかからひとりを選択。3つの国家が覇を競うマップで、モンスター退治や財宝探索などのクエストを達成していく。各国の情勢が時間とともに変化するなど、光栄SLGのノウハウも導入され、プレイする主人公ごとに異なる物語が展開する。



◀戦闘は、敵との位置関係や地形が勝敗を左右するタクティカルコンバット。



▲プレイヤーがどんな行動を取るかによって、その後の展開が大きく変わっていく。

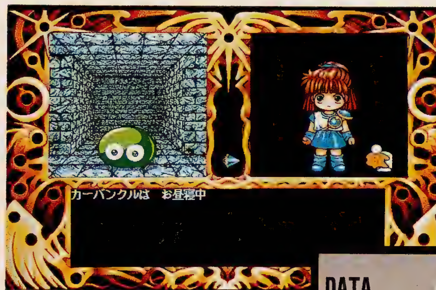
DATA RPG

発売元：光栄
☎045(561)6861
発売日：4月2日
価　格：9,800円［税別］
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

PC9801 ディスクステーション#3

季刊ディスクマガジンの第3号が登場！

ゲームの玉手箱『ディスクステーション』第3号の制作が快調に進行中。今号の目玉はコンパイルの看板RPGシリーズの最新作『魔導物語ー道草異聞ー』とプチゲーム入りでさらに面白さがアップした連載AVG『レディBONO！』。これに加え、新作ゲーム『プッシュンポップ』『ボンバーさん太郎の爆弾天国』、それにバージョンアップされたアニメツール『電影動画塾』も入って、楽しさ盛りだくさん。



◀今回はカーバンクルが一緒に戦ってくれる『魔導物語』。(だいぶ気まぐれだけど……)



▲電撃でとらえた敵を、別の敵にぶつけて倒す。『プッシュンポップ』は痛快ACTだ。

DATA ETC

発売元：コンパイル
☎082(263)6165
発売日：6月
価　格：2,980円［税込］
メディア：FD（VM以降）
FM音源対応

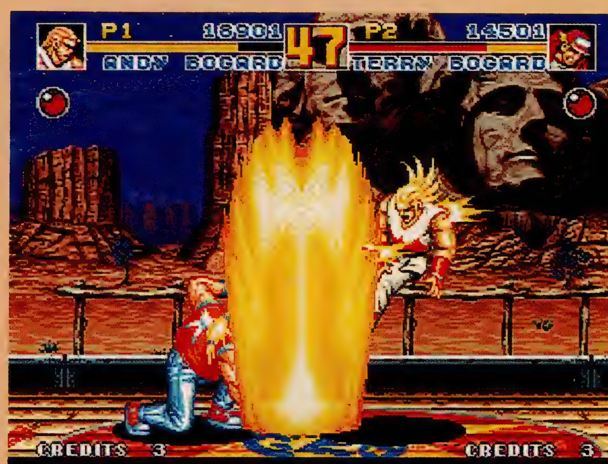
緊急速報

NEO・GEOの格闘ゲーム2作がTOWNSに!

TOWNS 餓狼伝説SPECIAL サムライスピリッツ

TOWNSユーザーにビッグニュース！　'93年にゲームセンターの人気を独占したSNKのNEO・GEO用格闘ゲーム2作品をジャパンホームビデオがFM-TWONSに移植する。

『餓狼伝説SPECIAL』『サムライスピリッツ』といえば、日本全国のゲームセンターで熱い戦いの渦を巻き起こしている格闘ゲームの超人気作。それだけに今回の移植への期待は大きい。とくに『餓狼伝説』は以前「2」の移植予定が発表されたが実現しなかっただけに、TOWNSユーザーとしては一刻も早い発売が待ちどおしいところだ。また『サムスピ』は、すでにSFCへの移植予定が発表されているが、TOWNSの高いグラフィック機能によって、よりオリジナルに近い移植となるはずだ。



▲家庭用ゲーム機を上回るマシンパワーにより、オリジナル版に忠実な移植が期待できる。



◀『餓狼伝説SPECIAL』では、これまで登場した『餓狼』シリーズのキャラをすべて操作可能。



◀武器を使った独特のシステムと、個性あふれるキャラが人気の高い『サムライスピリッツ』。

DATA ACT

発売元：ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
発売日：それぞれ未定
価　格：それぞれ未定
メディア：CD-ROM（マーティ対応）
要ジョイパッド

写真はいずれもNEO・GEO版のものです。

文庫本感覚で、なつかしのゲームソフトを楽しむ

タケル名作文庫ソフト

秀作ゲームソフトが低価格で再登場！

オリジナルソフトから人気ゲームの移植作まで、数多くの作品を供給しているパソコンソフト自動販売機〝ソフトベンダー・タケル〟が、新しい企画をスタートさせた。最初の発売から1～2年を経過した人気ゲームソフトが、タケルを通じて、当初の発売時よりかなり下がったお手頃価格で購入できる！

この〝名作文庫ソフト〟についてタケル側は「ハードカバーで発売されていた本が文庫化されるようなもの」と考えている。全体的な方針としては、パソコン各誌の人気ランキング20位以内に入ったことがあるようなゲームソフトを、遅くとも発売後1～2年以内に登場させたいとのことだ。実際、最初のラインアップに上がっているのは、人気シリーズの初期作品や最近あまり市場で見かけなくなった旧型機種の作品。現在でも内容的にはどれも十分に楽しめるゲームばかりだ。中には写真で紹介した『ファーストクイーンIII』のように、ついこの間発売されたばかりの新作まである。気になる価格のほうも最初の発売時の時期や価格によって幅はあるけれど、タケル側としては最初の半額以下、なるべくなら4,000円以下にしたいとのことだ。

現在、この企画に賛同しているソフトハウスは写真で紹介した4社のほか、2月1日現在、ウルフチーム、グローディア、コスモスコンピューター、T＆Eソフト、ポプコムソフト、マイクロキャビンなどかなりの数にのぼっている。すでに2月から約50タイトルが発売されているほか、4月末には第2弾として約30タイトルが登場する予定で、今後の展開にも、ますます期待できそう。



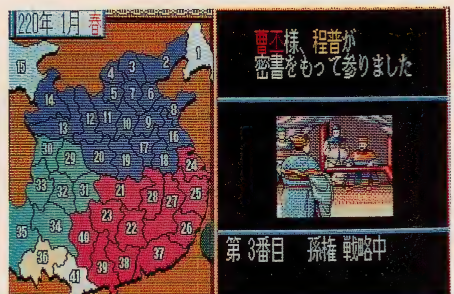
ティル・ナ・ノーグ　PC98
システムソフト　2,000円[税込]



ファーストクイーンIII　PC98
呉ソフトウェア工房　6,800円[税込]



Super野球道　PC98
日本クリエイト　6,400円[税込]



三國志II　MSX2
光栄　5,200円[税込]

"名作文庫ソフト" こんなソフトが出てほしい

ユーザーはもっと多くの作品を待っている！

ユーザーとしていちばん気になるのが、今後このシリーズにどんなゲームソフトが登場するのか、という点だろう。すでに参加を表明しているソフトウハスにも、まだまだ登場してほしいソフトはたくさんあるので、期待したいところ。

また、現在参加が予定されているソフトハウスは、ボーステックやアルシスソフトウェアなど。タケル事務局では、ユーザーの要望の強い作品を積極的に文庫化していきたいとのことで、ぜひ、事務局に文庫化希望を寄せて欲しいそうだ。



▲本誌人気投票でも高い人気を誇っている『三國志』シリーズは、今後も文庫化してほしい作品だ。



▲『銀英伝III』も、一刻も早い登場を期待したいところだけど、いつごろ実現するだろうか!?

ソフトハウスは、こう考える

参加ソフトハウス3社に直撃インタビュー！

今回の『名作文庫ソフト』について、参加ソフトハウスの意見を聞いてみた。メーカーとして、この企画への感想や作品選択の基準、そして今後の展開などについて語ってもらった。人気の高いソフトをかかえるソフトハウスだけに、名作文庫への取り組み方が気になるところだ。

光栄　高津氏

店頭にあまり置かれなくなった古いソフトをこのように手軽で安い形で残していくことができるのは、メーカーとしてうれしいことです。今後もX68KやPC88、98など、どんどん登場させていきたいと思っています。

システムソフト 下田氏

小説や映画のように末永く楽しんでもらえてこそ、ゲームも文化として根付いていけるでしょう。そのためこの企画の役割は重要だと思います。あと、もう少し他社の作品の価格が低くてもよいのでは、と思います。

呉ソフトウェア工房　石原氏

このように古い作品を復活していただけるというのはありがたいことです。作品選定の基準としては現在発売される機種で動くものと思っておりますが、ソフトが古いので最新機種に対応できるかどうか心配ですね。

SHINSAKU-OH 新作王

スーパーファミコン

今回はおとなしめのゲームが多い。ビッグタイトルは少ないが、数で勝負、といきましょうか！

SFC マッスルボマー

現市長も大ハッスルの爆裂激闘プロレスゲーム

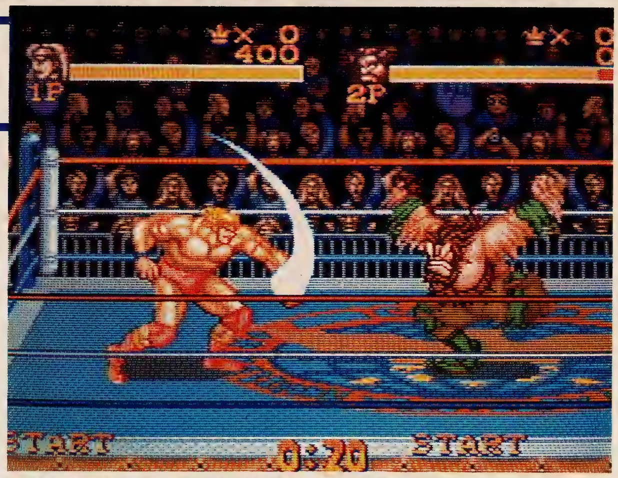
アーケードで多くの固定ファンをつかんだプロレスACTがSFCにも登場。ルールのあるプロレスだが、『ストII』もどきの必殺技を使うこともできる。最大4人参加のマルチプレイも可能で、格闘ファンに違った角度からアピールするゲームである。

ゲームには8人のレスラーが登場するが、やはり目につくのは『ファイナルファイト』でおなじみ〝戦う市長〟マイク・ハガー。じつはこのゲームはハガーが市長に当選する前の物語という設定だ。そのころ混沌として派閥争いの続くプロレス界で、チャンピオンを決定するためにクラッシュ・カーニバルという大会が行われる。ハガーを筆頭に8人の猛者が大会に参加し、覇権を争うことになる。

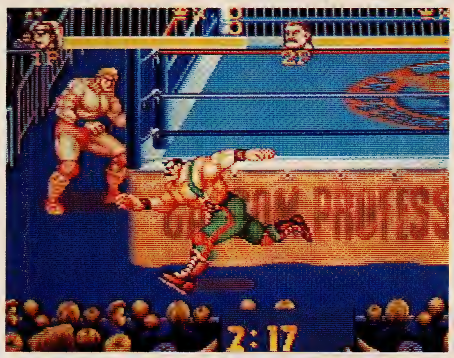
ゲームのいちばんの特徴は、単純明快な操作法。使うボタンはアタック、ジャンプ、フォールの3種類だけ。必殺技は、『ストII』と同じように特定のコマンドを入力して繰り出す。ボタン連打系、タメ系など、『ストII』に慣れたプレイヤーなら難なく出せるものばかりだ。

しかしトップロープに登りアピールすることで攻撃力がアップしたり、リングの外の場外乱闘も可能など、『ストII』及び既存の格闘アクションには見られない要素も含まれている。

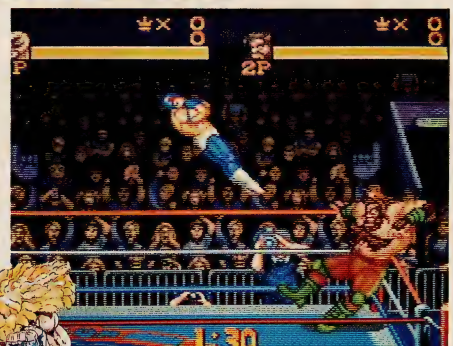
ゲームモードは対COMまたは対プレイヤーのシングルマッチ、最大4人まで参加可能のチーム・バトルロイヤルの2つ。どちらにしても、迫力、スピード感はアーケードで実証済みの、良質バトルが楽しめる。



▲必殺技の応酬！ 右は〝ミッシングIQ〟ゴメス、左はアレクセイ・ザラゾフというキャラクター。どちらもボタン連打の必殺技だ。



◀相手に向けてリングの外をばく進するハガー。相手がフラフラ状態なら、とどめをさすチャンスだ。リングアウト狙いでもいい。



▲エル・スティンガーの必殺技アトミックダイバー。ダルシムのドリルキックを思い出させる。



DATA ACT

メーカー：カプコン
発売日：春予定
価格：9,980円
形態：マルチプレイヤー5対応

SFC スーパーボンバーマン2

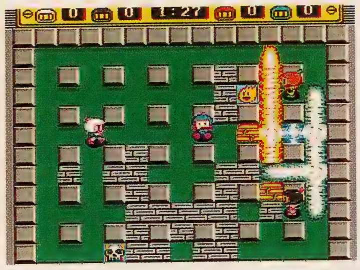


▲これは1人プレイモード。凶悪ボンバー5人衆をやっつけるのが目的だ。

1人プレイも対戦も、さらに充実した『2』だ

危険な爆弾男が登場し、またまたTV画面を爆炎で包む。1人プレイは相変わらず単調だが、マップがスクロールする、マップ上の仕掛けが増えたなど見どころも多い。PCエンジンで登場した相棒の恐竜ルーイに乗れないのが少し残念。ゲームのウリはやはり4人の対戦モード。今回は対戦ステージが新しいものに変更され、ユニークな仕掛けでプレイヤーを楽しませてくれる。勢いがついてすぐに止まれない氷のステージ、交通標識に従い移動しなければならないステージなどが登場する。2人でタッグを組んで戦うタッグマッチモードも、味方を殺したりのミスが続出して面白い。





◀対戦モード。爆炎に各プレイヤーの色がついて、誰にやられたかすぐわかる。

DATA ACT

メーカー：ハドソン
発売日：4月28日
価格：8,500円
形態：パスワード、マルチプレイヤー5対応

SFC 天使の詩 ～白き翼の祈り～


▲複雑なダンジョンでも、敵と交渉できれば辛い思いをせずにすむ。

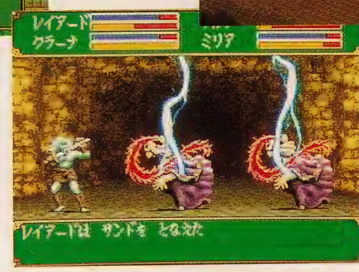
愛をテーマにした新感覚のロールプレイング

物語は、どこにでもあるようなひとつの出会いから始まる。片田舎の町ファーレルで、父と暮らす少年レイアード。旅芸人一座の歌姫クラーナ。2人は互いにひかれ合うが、旅を続けるクラーナは次の町へと去ってしまう。しかしクラーナのことが忘れられないレイアードは、風の噂で彼女の危機を知り、彼女を追って冒険に出発。怒りや悲しみ、そして恋愛といった感情を織り込みながら、物語が綴られていく。

ゲームのいちばんの特徴は戦闘シーン。戦わずとも魔物と交渉することで戦闘を避けたり、金品を得たりできる。ボスキャラもプレイヤーのレベルに合わせて強さが変化し、レベルが低くてもそれなりに倒せるよう自動調整される。詰まらずにストーリーを追える、親切なシステムになっているというわけだ。



◀街でちょっとひと休み。とりあえずセーブでもしてみよう。



▲戦闘はなかなか迫力のあるグラフィック。秀でた能力を持つ仲間と力を合わせて切り抜けよう。

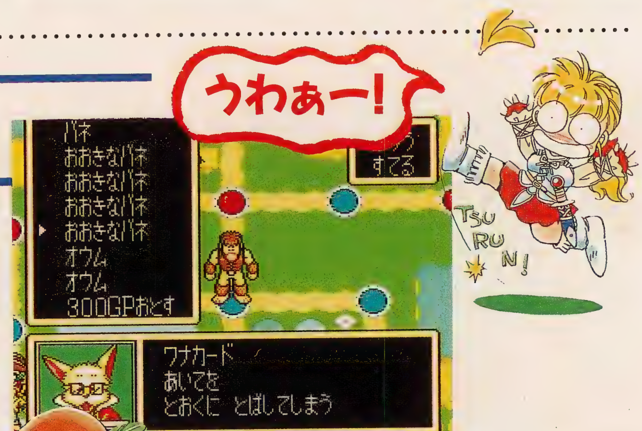
DATA RPG

メーカー：日本テレネット
発売日：春予定
価格：未定
形態：バックアップ

SFC フォーチュン・クエスト ～ダイスをころがせ～

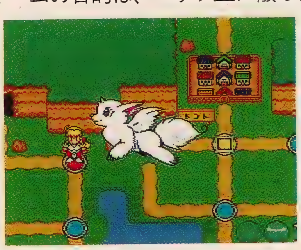
波乱万丈のボードゲームにおなじみパステルらが挑戦

小説の中で、幾多の冒険を切り抜けてきた〝世にも幸せな冒険者たち〟が、コマとなってボード上で冒険を繰り広げる。プレイヤーが選択できるキャラは、マッパー兼詩人のパステル、リーダー役の戦士クレイ、盗賊のトラップ、ハーフエルフのルーミィ、薬草とモンスター図鑑が好きなキットン、力持ちの巨人族ノルの6人。もちろん最大6人まで同時プレイ可能だ。ゲームの目的は、マップ上に散らばるイベントをこなし、FPと呼ばれるポイントを誰よりも多く稼ぐこと。他人のジャマをしたりされたりに熱中する、良質ゲーム。



▲マップ上に罠を仕掛け、他人のジャマをするのがゲームの面白さ。




◀シロちゃんはお助けカードとしてゲームに登場する。

DATA TBL

メーカー：ザムス・バンプレスト
発売日：4月下旬予定
価格：9,800円
形態：バックアップ

SFC らんま½ 超技乱舞篇

再び格闘ACTに戻ったらんまたち

前作はRPGだったが、再び舞台をACTに移し、らんまたちが元気に大暴れしてくれる。登場キャラはらんま、あかね、シャンプーなど13人。戦いを盛り上げてくれる、それぞれのかけ声もしっかり入っている。モードは１人プレイのストーリーモード、対戦モード、タッグモードの３つ。ストーリーモードは、どんな願いもかなえてくれる、伝説の宝を得るのが目的だ。軽快かつスピーディなキャラの動きで、多くの格闘ACTをこなしたプレイヤーさえも魅了する出来映えがうれしい。



▲アメフトグラウンドでバトル！ 背景もいろいろ用意されている。



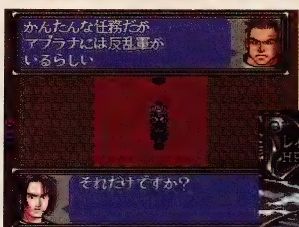
▲日差しの強いビーチでもバトル！ 水着などコスチュームも多数あるようだ。

DATA ACT
メーカー：小学館プロダクション／東宝
発売日：４月予定
価格：9,800円

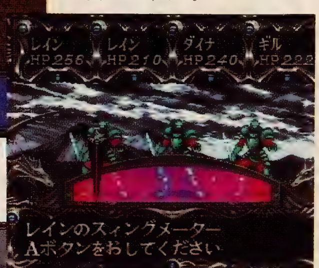
SFC ダークキングダム

価値観大反転のストーリーが新しい！

主人公のジェン＝ドールマンは、魔王軍に一族を滅ぼされた暗い過去を持つ。魔王軍へのかたき討ちを思いつくが、真っ向から勝負するのではなく、魔王軍に入隊し、そこで地位を築いて一族を滅ぼした首謀者を倒そうというのだ。彼は魔王軍として、不本意ながらも人間の勇者たちに戦いを挑む。ラストに大どんでんがえしも期待できそうな異色RPGだ。



◀ジェンに任務が与えられた。今は黙って受けるしかない。



▶バトルは揺れるゲージを止めて威力を決定するシステム。



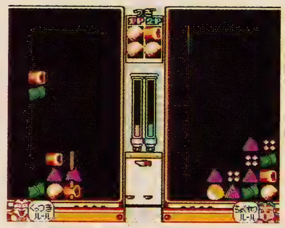
▲任務を遂行すると階級アップ。これで目的に一歩近づいたことになるが……。何か虚しい。

DATA RPG
メーカー：日本テレネット
発売日：春予定
価格：未定
形態：バックアップ

SFC くにおのおでん

おでんを並べて消していく奇想天外なパズルゲーム

くにおとりきがまたまた勝負！ しかし今度はケンカではなく、頭が勝負のパズルゲーム。赤ちょうちんのおでん屋でおでんを並べて消していく。上から降ってくる具は大根、玉子、ちくわなど全５種。消し方は縦横斜め３個以上に並べる直列ルール、４個以上接触させて消すくっつきルールの２種類がある。もちろん対戦も可能。



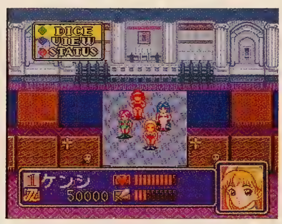
▲串やからしなどで、相手をジャマする。

DATA PZG
メーカー：テクノスジャパン
発売日：５月下旬
価格：6,900円(予)

SFC 遊人のふりふりガールズ

美少女がんばる王座決定ボードゲーム

天上界の花の女子学園、ふりふり学園で毎年行われるレースに挑戦しよう！ プレイヤーは４人の美少女からマイキャラを選択し、３つのステージで構成されるボードマップを運と勇気で切り抜ける。優勝者には、真の学園最優秀者の証「ふりふりガール」の栄誉が与えられるというんだから、ルーレットを回す手にも力がこもる。



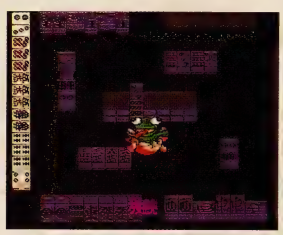
▲学園トップの座をかけてスタート！

DATA TBL
メーカー：パウ
発売日：４月28日
価格：8,900円
形態：マルチプレイヤー５対応

SFC スーパーダブル役満

大人だったら一度は挑戦したい麻雀ソフト

４人打ち対戦をメインに、過激な演出で迫る本格麻雀ソフト。リーチすれば牌が飛び、場の盛り上がりによって火山爆発、地球爆発までその演出はとどまるところを知らない。自由に雀卓の色彩を変えることも可能だし、ポン、チー、ロンの表示も漢字という凝りようだ。子供の麻雀を卒業したいプレイヤーにオススメ。



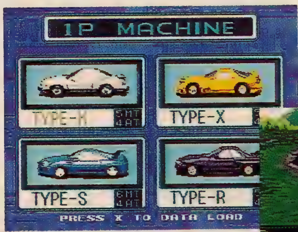
▲放銃で恐竜が生まれた!?

DATA ETC
メーカー：バップ
発売日：４月上旬
価格：9,000円

SFC 土屋圭市 首都高バトル'94

愛車を駆って、目指せドリフトキング！

N I 耐久レース、全日本ツーリングカーレースで名を知られる、土屋圭市が監修したレースゲーム。GT-R、RX７、スープラ、シルビアなど４種の実在マシンの走りも見どころだが、土屋圭市が得意とするドリフト走行をゲームで再現しているのが、RCGとしての新しい試み。対戦モードもあれば、自分でコースを作るモードもある。



◀さあ、どのマシンに乗って首都高のコーナーを攻めようか。





▶現在逆ハンを切ってドリフト中。コーナーを抜ける快感を味わえ。



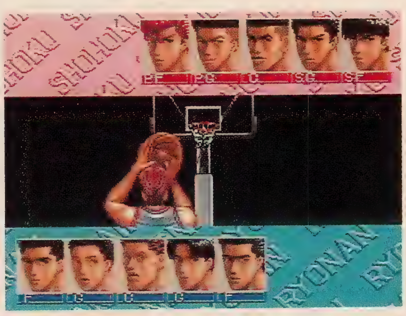
▲対COM戦での相手の個性も見もの。いろいろなキャラクターと腕を競い合う。

DATA	RCG
メーカー：BPS	
発売日：５月予定	
価格：未定	
形態：バックアップ	

SFC テレビアニメ スラムダンク

タイトルどおりの滑らかな動きに注目

すみからすみまで流れるようなアニメーションで構成されたバスケットゲーム。原作は、『少年ジャンプ』誌上でもうおなじみのものだ。桜木や流川がいる湘北高校が、陵南高校、海南高校などの強豪を相手に、全国制覇を狙って戦うさまを描く。試合はパスからドリブル、そしてシュートまで、すべてアニメーションで表現される。シュートだけでも、ダンク、３Ｐなどその種類は50種以上もある。ただこういうシステムのゲームは、たるい展開になりがち。どこまでスピード感を表現できるかが勝負。



▲ゴールを狙ってシュートの瞬間。ここでお得意アニメ処理。



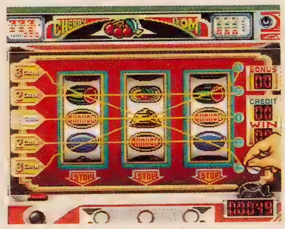
▲華麗なダンクシュートが決まるというわけ。シュートのパターンはさまざまだ。

DATA	SPG
メーカー：バンダイ	
発売日：春予定	
価格：9,800円	

SFC スーパーパチスロ麻雀

2つのギャンブルで遊べるバクチ好き向けお得ゲーム

じっくり取り組む麻雀と、一発性の高いパチスロが１本のソフトにまとまったお得ソフト。麻雀の方は、２人打ち、４人打ちを選択可能。15人の個性派雀士から相手を選んで対戦する。パチスロのほうはコインを買ってマシンに投入。リールを止めてビッグボーナスを狙う。本物そっくりの台で臨場感も抜群だ。



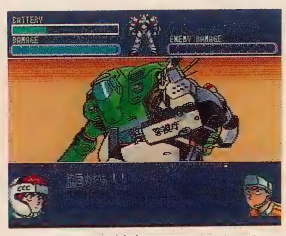
▲これはパチスロ。当たるか。

DATA	ETC
メーカー：日本物産	
発売日：４月予定	
価格：9,500円	

SFC 機動警察パトレイバー

熱狂ファンは必見のレイバーオペレーション

数多くの固定ファンを持つ、『機動警察パトレイバー』がSLGになった。プレイヤーは警視庁特車２課を指揮し、裏社会で犯罪の糸を引くボスを倒すべく戦いを繰り広げる。戦いで経験を積むことにより、パトレイバーのパワーアップも可能。シナリオは20以上と、かなりやりごたえのありそうな一本だ。



▲戦闘シーンは迫力のアニメーション。

DATA	SLG
メーカー：ベック	
発売日：４月予定	
価格：9,800円	
形態：バックアップ	

SFC 甲子園３

高校野球の頂点に立つのは果たしてどの高校か

ゲームのウリは、'93第35回大会に出場した全国4071校のデータを網羅していること。近くのグラウンドで練習に励んでいる高校球児のデータも入力されているかもしれない。プレイヤーはその中から自分の高校を選択し、甲子園での優勝を目指す。多彩な守備シフト、天候の影響、選手の成長など長く遊べる要素が詰まっている。



▲優勝めざし戦え高校球児たち。

DATA	SPG
メーカー：魔法ソフト	
発売日：６月予定	
価格：9,800円	
形態：バックアップ	

SHINSAKU-OH 新作王

メガドライブ

SATURNの動向が気になるセガだが、『ソニック3』も発表され、まだまだMDは元気一杯。

MD

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

24メガの大容量を生かし、『ソニック』シリーズ最新作が登場

MDを代表するACT『ソニック』シリーズ最新作が待望の登場。今回は24Mと大幅に容量がアップして、さらに痛快なアクションが期待できそうだ。ストーリーも『2』の続編といえるもので、ファンにはウレシイ設定。

『3』はストーリー的には、前作からの続きとなる。今回の舞台は、カオスエメラルドの力で空に浮かぶ不思議な島。『2』でソニックとテイルズに叩きのめされたドクターエッグマンは、この浮遊島に運よく不時着、新キャラクター、ナックルズをだまし、ソニックと敵対させ、さらに島のカオスエメラルドで愛機エッグマンモビルを修理しようとする。ソニックたちは、彼らの挑戦をはねのけ、カオスエメラルドを守りきることができるだろうか……。

今回の『3』でも、前作に引き続き、ソニックの相棒テイルズが登場。さらに2P側で操作すれば、ソニックとともに空を飛んだり、水の中を泳いだりすることも可能になるなど多芸ぶりを発揮してくれる。また、新キャラクター、ナックルズも、ふたりで競うマッチレースモード、タイムアタックモードではキャラを操作することができる。

ステージ構成も、雪山をスノーボードで滑り降りたり、巨大戦艦が出てきたりと多彩。さらに新趣向のスペシャルステージも用意されている。巨大なガチャガチャから1UPなどのアイテムを取ったり、カオスエメラルドを手に入れるため、球面上を走り回るなど、いっそう奇抜なアイデアとさまざまな視覚効果がたっぷり楽しめる。

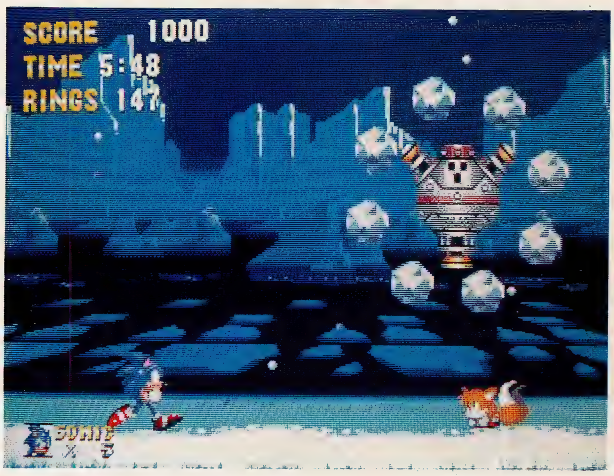
なお、『ソニックCD』で大好評だったバックアップ機能がこの『3』でも採用されている。ハードなアクションゲームだが、挑戦のしごたえのある期待の一作だ。



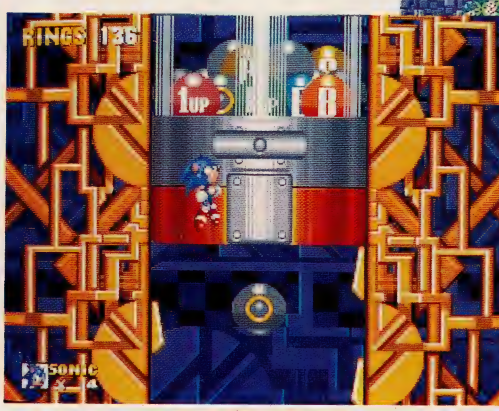
▲雪原ステージも用意され、スキーで滑降するソニック。スピード感あふれるステージ。



▲前作から引き続き、2Pバトルも可能。画面が2分割され、多少見にくくなるが、ふたり同時プレイの面白さがまた楽しめる。



▲『ソニック』といえば、トロピカルなイメージがあるので、このような雪のステージは新鮮。敵キャラも今までにないタイプのキャラが登場している。



▲ボーナスステージのガチャガチャ。壁のバネを使ってジャンプしながらハンドルを回し、中からアイテムを落として取ることができる。

DATA	ACT
発売元	セガ
発売日	5月
価格	未定
メディア	ROM

MD モンスターワールドⅣ

コミカルキャラの人気RPG最新作

根強い人気のあるこのシリーズの最新作がひさびさに登場。今までのダンジョンクリア型のシステムはそのままに、かなり謎解き重視の内容となっている。トラップにもいろんなアイデアが詰めこまれ、頭を使わないと進めないゲームだ。今回は「ペペログゥ」というオプションキャラクターが登場。攻撃にはまったく参加しないが、さまざまな場面でトラップクリアの手助けをしてくれる。このキャラを使いこなすことが、攻略のカギと言えるだろう。凝った演出のかずかずも見どころのひとつだ。



▲攻撃は上突きや下突きなど、多彩なアクションが可能だ。



▲主人公、アーシャの横にいるのは「ペペログゥー」。つかんで投げることもできる。

DATA RPG

発売元：セガ
発売日：4月1日
価　格：8,800円［税別］
メディア：ROM

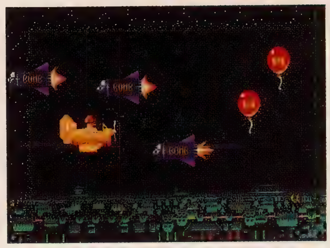
MD タントアール

アーケードから移植のパズルアクション

さまざまなタイプのサブゲームが遊べる『タントアール』はアーケードからの移植。サブゲームの数はアーケード版の16から20に増え、オリジナルのボス対戦も追加されている。迷路ゲームやボタン連射ゲームなど、シンプルだが、楽しいゲームが詰まっている。モードは、アーケードと同じ仕様の「アーケードモード」、最大4人まで対戦できる「コンペモード」、任意のゲームを楽しむ「フリーモード」の3種類。家庭用ならではのアレンジがなされ、パーティゲームとしても十分に楽しめる。



▲ストップウォッチを指定された時間内に、ボタンを押して止める。



▲プレイヤーのライフアップのチャンスがあるボーナスゲーム。ミサイルをよけ、風船を取る。

DATA PZL

発売元：セガ
発売日：4月1日
価　格：7,800円［税別］
メディア：ROM

MD ダイナマイトヘッディー

「トレジャー」制作の最新ACT

『ガンスターヒーローズ』でMDの限界に挑戦した「トレジャー」が送る最新作。主人公ヘッディーは頭がとれたオンボロ人形で、自分の頭を飛ばして攻撃する一風変わったキャラクターだ。アイテムを取り、頭をつけ変えて、さまざまな攻撃をすることも可能で、今までにない主人公として、プレイヤーを楽しませてくれる。また、ヘッディーを助ける「お助けトリオ」と呼ばれる3人組や宿敵のマルヤマ（ネコ型人形）など、コミカルなキャラクターも登場。斬新な演出も随所に用意されている。



▲頭を飛ばすユニークな攻撃方法が、このゲームの魅力でもある。



▲高い技術力で、MDユーザーの評判をつかんだトレジャーだけに、完成度も期待できそう。

DATA ACT

発売元：セガ
発売日：未定
価　格：未定
メディア：ROM

MD FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

リアルさを追求した本格F-1ゲーム

フジTVとの共同プロジェクトにより、豊富な映像資料やデータを使用した期待のF－1ゲーム。回転、拡大、縮小など、MEGA-CDの機能をフル活用し、リアルなドライバーの視点やアップダウンのある立体的なコースを実現している。ゲームモードは、実際のF－1 GPと同じ進行の「GPモード」、1993年のGPで起こった実際のシチュエーションを再現した「'93年モード」、そして自由に各コースが練習できる「フリー走行」の3つ。また、CDならではのリアルなサウンドも魅力だ。



▲取り込み画像もCDの大容量を生かし、緻密に再現されている。



▲コースレイアウトは道幅や看板の位置など実際のコース同様、リアルに再現されている。

DATA SPT

発売元：セガ
発売日：4月
価　格：7,800円［税別］
メディア：CD-ROM

SHINSAKU-OH 新作王

PCエンジン

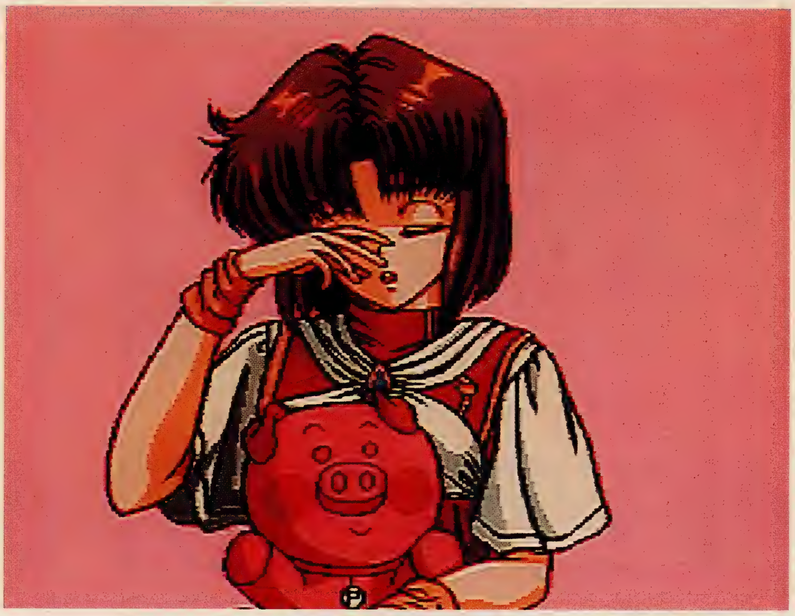
ついにPCエンジン版『ワールドヒーローズ2』が始動！ 今月も話題作満載でお届けしよう。

PCエンジン

女神天国

ラヴリィな女神さまたちが繰り広げる、ハチャメチャで爆笑モノのコミカルRPG『メガパラ』の秘密に迫る!

月刊電撃PCエンジン誌で好評連載中の読者参加ゲーム『女神天国（通称：メガパラ)』が、究極のギャルゲーとなってPCエンジンで登場。個性豊かな美少女たちが、画面狭しと大活躍する!!



▶ギャルゲーは、なんといってもビジュアルが命。これなら文句なしだよね。

PCエンジン版『女神天国』では、電撃PCエンジン誌上に登場する女神たちに加えて、リンリンというゲームオリジナルの主人公が登場。また、ほかの女神たちにライバルの「ヤミメガシスターズ」がいるように、リンリンにもランランという宿命のライバルが現れる。そんな個性的で魅力満点の女神さまたちのデザインは、エルフの『ドラゴンナイト』のキャラデザインをした好実昭博が手がけるというから、ギャルゲーファンにはこれ以上嬉しいことはないだろう。

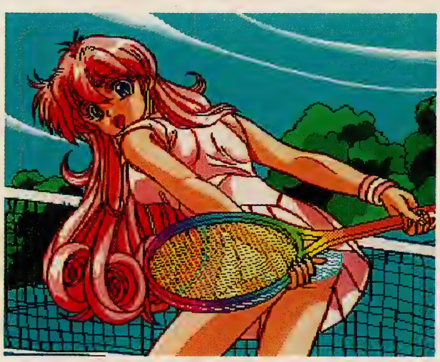
このゲームのウリはなんといっても、「着せ替えシステム」。女神たちにいろいろな服を装備させることができ、ゲームグラフィックも着替えた服装に合わせて変化する。当然、装備するとキャラのパラメータも変化し、服装によっては特殊攻撃が可能になるものもある。さらにキャラにマッチした服装を選ぶと、「ズバピタグラフィック」と呼ばれる、女神たちの美しいビジュアルが表示されるので、装備探しもゲームを楽しむ要因のひとつとなるだろう。

主人公たちが住む世界「パラダイス」は女王「ママメガ」さまが統治する、ふにふにした世界。しかし、封印された「ヤミメガ」を復活させるため４人の「ヤミメガシスターズ」が暗躍していた。はたして、この世界の運命は？

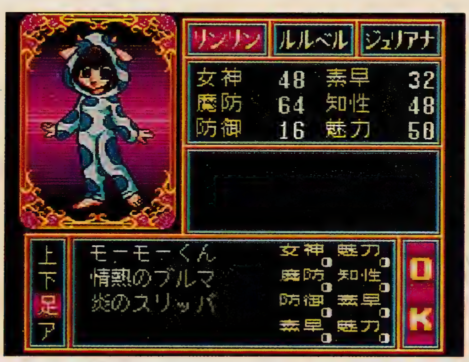
なんと、ゲームの主題歌は、今やTVひっぱりダコの森口博子さんだ。



▲フィールド上にひまわりが咲いている場所がある。実はプチメガがいて魔法を教えてくれる。



▲そのキャラにマッチした服装をさせると、ご褒美のグラフィックが表示される。



▲女神さまたちは何を着ても似合っちゃう。キミなら彼女たちにどんな格好をさせる？

DATA RPG

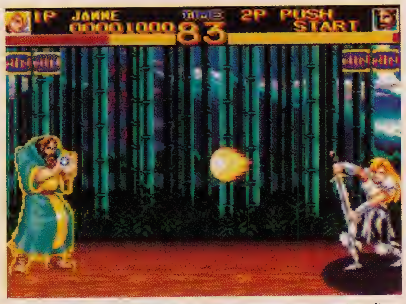
発売元：NEC HE
発売日：春
価　格：未定
メディア：SCD専用

PCエンジン ワールドヒーローズ2

NEO・GEOの人気ゲームがPC上陸

世界の英雄たちが己の持てるすべての力をぶつけ合い、世界の頂点を目指す。ジャンヌやリョウコ、ハンゾウといった魅力的なキャラが14人も登場する『ワールドヒーローズ2』が、PCエンジンに移植されることになった。

この『ワールドヒーローズ2』というゲームは、ほかのNEO-GEOゲーム『餓狼伝説2』・『侍スピリッツ』などと並ぶ、人気作品だ。存在感あふれる演出と迫力満点な必殺技のビジュアルはもちろん、相手との駆け引きをより重視した戦いが楽しめる。



▲自分より強い男を求め戦うタカビー女ジャンヌ。



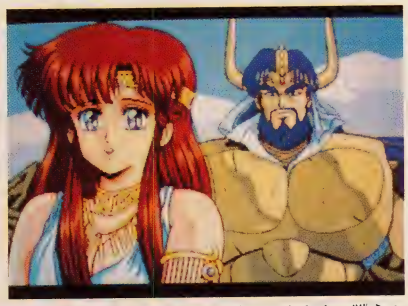
▲イロモノキャラ筆頭のマッドマン。大きな面がいかにも怪しい……。

DATA ACT
発売元：ハドソン
発売日：未定
価　格：未定
メディア：AC専用

PCエンジン ドラゴンナイトIII

超女好きの勇者タケルの大冒険！

発売以来、カワイイ女の子がたくさん登場して話題になった『ドラゴンナイト』。あれよあれよという間に3作目の移植が決定。パソコン版にひけを取らないクオリティのグラフィックもさることながら、主人公のタケルをはじめ、おもなキャラの声に有名声優陣を起用。また、パソコン版ではサイドビューだった戦闘システムが「ドラクエ」タイプに変更され、コンシューマユーザーにはなじみの深いモノになっている。そのほかにもPCエンジン版ならではの見どころがあるので、お楽しみに。



▲タケルとともに戦うルナとバーンのふたり。



▲酒場でガラの悪い男たちにからまれる女の子。助けなきゃ男じゃない！

DATA RPG
発売元：NECアベニュー
発売日：未定
価　格：未定
メディア：SCD専用

PCエンジン ときめきメモリアル

マルチエンディングの青春恋愛SLG

コナミ初の青春恋愛SLG『ときめきメモリアル』。プレイヤーの目的は「私立きらめき高校」の新入生となり、カワイイ女の子たちの中から高校在学中に恋人を探し出すこと。登場する女の子たちは、プレイヤーとは幼馴じみの藤崎詩織ちゃんをはじめ、全員カワイイ娘ばかり。

これぞと思う女の子が現れたら、「その娘に一直線！」といきたいところだが、ほかの女の子をないがしろにしてしまうと、「女の子に冷たい」というレッテルを貼られてしまうので注意が必要。



▲如月未緒ちゃんは、文学少女のメガネっ娘。



▲イベントの中には、学園祭や運動会などの学校行事もある。

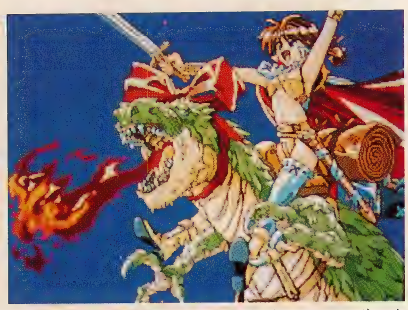
DATA SLG
発売元：コナミ
発売日：5月予定
価　格：未定
メディア：SCD専用
　　　　マウス対応

PCエンジン 誕生 ～Debut～

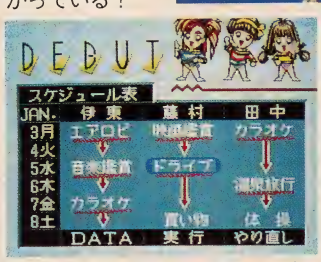
3人の女の子をアイドルに育て上げる！

この『誕生　～Debut～』は、弱小プロダクションのマネージャーが、オーディション下位の3人の女の子をスカウトしアイドルに育て上げる、『卒業』と同じタイプの育成SLG。当然、同時期にデビューしたライバルもいて、彼女たちとテレビ番組やCDの売上げなどで競い合うことになる。ゲーム期間は2年間。プレイヤーは、そのあいだの3人組のスケジュールを管理し、得意な分野を伸ばしたり、不得意な分野を補っていかなくてはならない。

3人組の未来はキミの手にかかっている！



▲演技力をつければ、映画の依頼だってくる。



▲そのためにも、彼女たち3人のスケジュールをしっかり管理しよう。

DATA SLG
発売元：NECアベニュー
発売日：未定
価　格：未定
メディア：SCD専用
　　　　AC対応

BATTLETECH CLUB

バトルテッククラブ

いよいよ始まる日米決戦！　ということで今回バトルテッククラブはアメリカの情報をメインにお送りする。例によって掲載するネタが多すぎて、テッカーポストが欄外に戻ってしまったが、許せ！

アメリカ代表選考会中間報告!!



良い子のテッカーたち、日米決戦への準備はもうできているかな？　海の向こうアメリカじゃ、地区予選で激戦が繰り広げられ、その中間報告が届いた。右の表が個人戦２回戦終了時での各地区上位４名とその得点である。このメンバーがそのまま決勝大会へと進むとは限らないが、シカゴの〝カーマスートラ〟と〝マイコン〟は要注意だ。どちらかは決勝大会を勝ち進み、日本に来る！　と大胆にも予想してしまうのだ。というのも、２回戦までのポイントを詳しく見てみると、他の地区は大接戦を演じているが、シカゴでは７～12位までが一ケタ得点、13位以下は全員無得点という大差なのだ。ベテラン揃いのシカゴでこの得点差はただごとではない。

また、サンディエゴではとても面白い記録が残された。バトル開始後、たったの21秒で殺されてしまったという記録だ。ウ〜ン、きっと全員で狙い撃ちされたんだろうなぁ。ちなみに乗っていたメックはThor 6、メックのせいじゃないよな？

地区予選ベスト４

CHICAGO シカゴバトルテックセンター

1	Steve "Kamasutra" Baz	30
2	Ivan "Mycon" Svesta	29
3	Mike "Blackknight" Ochwat	18
3	Chris "Lynx" Chapman	18

WALNUT CREEK ウォルナットクリークバーチャルワールド

1	Kevin "Blank" Dow	36
2	Peter "Hellcat" Murphy	31
3	Dan "Dead Eye" Hornung	29
4	Dave "Cookie Monster" Low	26

SAN DIEGO サンディエゴバーチャルワールド

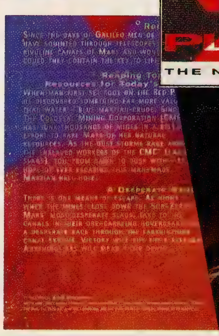
1	Roger "Raj" Keithly	37
2	Doug "King Snake" Cronkhite	31
3	Steven "Demon" Brown	29
3	Steve "Tinman" Andrews	29

HOUSTON ヒューストンバトルテックアウトポスト

1	Chris "Osiris" Aquino	34
2	Felipe "Red Wolf" Cintron	33
3	Robert "Lone Wolf" Atkins	29
4	Ray "Armageddon" Nash	25

レッドプラネット資料入手!!

先月号でその存在だけを知らせた「レッドプラネット」の資料が手に入った。で、右る載せたのがパンフレット、ロゴマーク、そしてイメージイラスト。このニューソフト、バトルテックと同じ筐体でプレイするのだが、まったく別の状況設定がなされている。火星を舞台に……と詳しく説明したいところだが、ソフトを提供している米国のヴァーチャルワールド社と日本の代理店から内容や画面写真の発表はいかんぞ！　ときついお達しがきている。というのも、さっそく日本でもプレイできるよう準備中で、発表会を行うまで待てとのこと。こりゃ楽しみだ。



RED PLANET
THE NEED FOR SPEED



募集中　バトルテッククラブではお便り、イラストなど投稿を募集しているぞ。全国展開にそなえ地方特派員も募集している。送り先は「電撃王編集部バトルテッククラブ」まで。

JUNKYバーチャルワールドを語る

編：バーチャルワールドってすごいですよね？
Ｊ：そうそう、サンディエゴのバーチャルワールド、あそこはすごい。ウェイティングルームなんかすっげー豪華！　ホテルのラウンジみてーなの。まぁ、あっちは土地があるからその分、広い敷地にゆったりと建ってる。渋谷もあれぐらい広ければ、ドーンと豪華に……。
編：あっ、くやしがってる。
Ｊ：でさ、そこの店長ってのがふざけたコールサインで〝Ronin〟だって。浪人って意味は知ってるか？　って聞いたら「失業者のことだろう」だって、笑ったね。ま、確かにそうだけど。
編：ほかにどんなものが？
Ｊ：そうそう、それでグッズなんか売ってるコーナーもあるんだけど立派、ご立派！　あれに比べたらドクタージーカンズのなんか……。
編：いちいち渋谷と比較しないで……。
Ｊ：他にも資料室みたいな雰囲気のところがあって、バトルテックの歴史とか展示してあるのよ。昔のメックとかが飾ってあってさ。
編：エッ、バトルテックの歴史って古いの？
Ｊ：いや、そうじゃなくて、設定資料というか、背景にある虚構の世界を表現しているわけ。
編：アメリカってそのへん凝ったりしますよね。
Ｊ：ああいうの好きだな。アメリカに行ったら、一度のぞいてみな。けっこう楽しめるぜ。



▶しゃれた外観のサンディエゴバーチャルワールド。


◀JUNKYならずとも豪華！　と驚くウェイティングルーム。


▶ジャンパーからワッペン、バッチなどの小物まで種類が豊富。


◀資料室の一角。かなり充実した内容が展示されている。

INFORMATION OF BATTLETECH

日米決戦祝賀パーティー&プレゼント

４月９日に行われる日米決戦については先月号でお知らせしたとおりだが、関連イベントに祝賀パーティーの開催が追加された。パーティーは日米決戦終了後、大会と同じく渋谷ドクタージーカンズで開かれる。主催は日本とアメリカの両バトルテック協会。このパーティーの目的は、日米両国のテッカーの友好と親睦にある。バトルテックのファンならぜひ参加しよう。もちろん入場は無料で、日米決戦に参加できなかった人でも入場できる。いよ！　太っ腹だぞ日本協会。さらに太っ腹なことにプレゼントもある。写真のバーチャルワールドの帽子を５名にプレゼント〜！　ハガキに住所、氏名、年齢、希望の品名を明記の上、下記に応募のこと。



〒102　千代田区平河町２-４-16平河中央ビル　㈱ザップ内日本バトルテック協会　帽子プレゼント係

バトルテックを貸し切りだ！

渋谷のドクタージーカンズとロンゴロンゴの各バトルテックセンターでは、貸し切りサービスを開始する。これを利用して自分たちだけの大会を開くことができる。定期的に開いて、シリーズチャンピオンを決めるなんてのもおもしろい。電話で予約OK。
利用時間：平日13：00〜18：00、20：00〜23：00
利用料金：１時間（約５ゲーム）20,000円

JUNKY木崎の スーパーテッカーへの道 VOL.5

サテライトを修得せよ

また酒の日々がやってくる。そう、そろそろ花見の季節なんだよなぁ。コンビニのおでんと……って今回はヨタ話をしている場合じゃねぇよ。説明することがた〜んとあるんだからな。

で、本題だ。このコラムに書かれたことをきちんと実践しているパイロットは、かなり上達したはず。そこで今回は、少し高度なテクニックを伝授しよう。まず、オーバーヘッドコンソールの左から１番目と２番目のスイッチをONにしてフットペダルを使用可能にする。これで後方や真横にいる敵に対して、離れながらでもメックの上半身を回転させて攻撃できるようになる。これを使って、狙った敵をメインスクリーンから外さない練習をしてくれ。できることなら、照準も外さないようにする。いつでも撃ち込めるようにしておくんだ。それができるようになったら、いよいよ次は投書にもよく出てくるテク「サテライト」だ!!

この技は、敵のメックの周りをぐるぐる回りながら、常に上半身を敵に向けて攻撃し続けるという技だ。注意することは、相手のメックと自分のメックの相対速度や加速性能の違いを考慮して旋回すること。さらに、お互いがメインで使う武器の射程距離によっても距離の取り方も変わってくる。けっこう難しいぞ。しか〜し！　実践でうまく使えるようになったら、キミもスーパテッカーの仲間入りでい！　んじゃまた！

センターリポート

横浜トレルワン

横浜市西区南幸２-９　TEL:045(313)6220〜１
「日米決戦に向けて、テッカーたちの内に秘めた闘志が感じられる」と加藤店長。記念イベントは４月６日。このほか、サービス企画として５分間で500円のお試しキャンペーンを３月末まで開催中。さらに３月14日のホワイトデーには女性が無料でプレイできる。ぜひ、彼女を誘ってみよう。

渋谷ドクタージーカンズ

渋谷区円山町２-４　TEL：03(3476)7811
３月26､27日の予選、続く４月２、３日の国内本大会､さらに４月８、９日の日米決戦とその準備に追われるスタッフだが、それだけに専念しているわけではない。センター独自のローカル新聞を３月末の発行に向けて企画中｡「テッカーの生の声を載せたい」とは大木組長。できあがりが楽しみである。

渋谷ロンゴロンゴ

渋谷区道玄坂２-21-７　TEL03：(5458)6565
「日米決戦にチームでエントリーしたテッカーたちは、チーム戦のセオリーを修得中」と新田店長。３月12、13日の予選では、ギャラリーが楽しめるよう、戦闘を解説しながらのマイクパフォーマンスがあるというから盛り上がりは必至だ。４月８日の日米決戦記念イベントもお忘れなく。

西荻窪アミュージアム

杉並区西荻窪３-14-７　TEL03：(3335)6381
４月７日の日米決戦記念イベントの内容が決定した。題して「闇メックロイヤル」。プレイヤーは、カードを引いてメックを決めるのだが、戦闘が始まるまでどのメックを引き当てたかわからないというゲームだ。きっと楽しめるぞ。また､「２月にやったローカル大会を３月にもやるよ」と今井店長。

全店共通企画 友達の輪

今、バトルテックセンターの全店では、「友達の輪」と銘打ったお得な企画を開催中。あなたの友達で、バトルテックはまだ未経験という人を連れてセンターに行くと、なんとあなたのプレイ料金がタダになるとすごい企画だ。「３月31日まで開催しているので、友達を連れて遊びにきてみてね」と企画者のＹさん。

テッカーポスト

●スタンダードのうちからヒート戦に慣れる。コツはSレーザーを撃ち過ぎないこと。ロキプライムかマッドキャットVで基本を学び、ロキVやバルチャーVに挑戦！（Mad Player）
●カーソルを上下にブラさない。フットペダルをメインにスティックは左右の動きでだけで。（SHOW）

●MadCatV！を相手に戦うなら左腕をもぎとれ！　AFC50mmを取られると心理的にショックが大きいぞぉ！(DOMISAN)●普段の練習法、①電車の窓枠と外の柱が重なったら右手をグッと握る。トリガーのタイミングがバッチリ。②鳥の群を数えてみよう。意外と見た目より少ない。落ちついて全体を見ることが大切、メックも同じだ。(S. SAKAI)●横浜にももっと取材に来てくれ！　ネタはたくさんあるぞ。(Yuki)

電撃 新作予定表

『電撃王』ではPC9801、PC9821、FM-TOWNS、X68000、IBM-PC、DOS/V、Macintosh、などのパソコン系ゲームだけでなく、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、3DOなどのコンシューマ系ゲームまで新作データを収録。各データは2月15日現在のもので、4月8日以降に発売される新作ソフトです。なお、各ゲーム機用のデータは兄弟誌の『電撃スーパーファミコン』、『電撃PCエンジン』のものと共通化してあるので、さらに詳しい情報が知りたい人はそちらも見てね。また、表組の中のゲームタイトルで赤い文字は、今月の『電撃王』に記事が掲載されているので、6～7ページのゲームインデックスを利用して探してみよう。とくに、3月20日に発売される3DOのソフトは、28ページからの3DO特集に詳しい情報を載せているのでぜひ読んでみよう。必ず参考になるはずだ。さあ、今月は300本を越えるゲームタイトルを早速チェックしよう！

PC9801 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

最近パソコンでも増えてきたSLG+RPGのスタイルのゲーム。しかしどれも特色があるので選ぶのに迷いそう。キミならどれを選ぶかな？　また、美少女ゲームが増えてきたといわれるPC9801だが、海外移植ものの硬派なゲームもがんばっている。しかしマシンパワーを要求するゲームが多いので古い機種のユーザーはそろそろ買い替えの時期かも……

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／8(予)	A.Ⅳ.マップコンストラクション＋A.Ⅳ.パワーアップキット	アートディンク	6,800	SLG
4／13(水)	★アラベスク	フェアリーテール・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ	7,800	AVG⑱
4／15(金)	学園戦士セーラーファイター	ピーチソヒト	7,800	ETC
4／22(金)	★ATLANTIA	ジャパンホームビデオ	10,800	AVG
4／22(予)	★天下御免	アートディンク	10,800	SLG
4／28(木)	★AMBIVALENZ－二律背反－	アリスソフト	6,800	AVG⑱
	鳳凰の如く	イマジニア	9,980	SLG
4／29(金)	★臥竜伝～三国制覇の計～	ホクショー	12,800	SLG
4月上旬	JINN［ジン］～永遠の勇士～	天津堂	価格未定	RPG⑱
4月下旬	★ハーフムーンにかわるまで	カクテル・ソフト	8,800	AVG⑱
4月末	★Mug－R	ソ･フトウェアハウスぱせり	価格未定	RPG⑱
4月予定	★英雄志願	マイクロキャビン	価格未定	RPG
	オーガリアン　亜人伝	エレメンタル	価格未定	R･SLG
	学園戦記～恐怖のパペット計画～	フォーサイト	8,200	SLG⑱
	小悪魔遊戯同盟	パームツリーSOFT	予)7,800	TBL⑱
	サークルメイト	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
	★スーパーリアル麻雀PⅣ	ビング	12,800	TBL

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4月予定	SUPER野球道'93'94年度データ改定版	日本クリエイト	価格未定	SLG
	SUPER野球道2	日本クリエイト	予)12,800	SLG
	タクティカル　タンク　コープス(仮)	ジーエーエム	9,800	SLG
	★DAYS in DUEL	SWAT	価格未定	SLG⑱
	★ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房	9,800	S･RPG
	REIRA	シルキーズ	予)7,800	AVG⑱
5月中旬	ダークサイド・オブ・ジーン	スタークラフト	12,800	RPG
	★ディスクステーション　3号	コンパイル	込)2,980	ETC
5月下旬	Time Trick LoveLetter(仮)	カクテル・ソフト	7,800	AVG⑱
5月予定	ストロングホールド～皇帝の要塞～	ビング	12,800	SLG
	聖アップル学園	ボンびいボンボン	価格未定	SLG⑱
	TEEN	カスタム	予)7,800	AVG⑱
	★バイブルマスター2	グローディア	価格未定	SLG
	フラッシュバック	ビクターエンタテインメント	12,800	ACT
	ヘッドクォーター	算法研究所	価格未定	SLG
	満開電飾Ⅲ	ビクターエンタテインメント	9,800	ETC
春／予定	クリスタル・リナール	D.O	価格未定	RPG⑱
	KREMLIN TWILIGHT（たそがれのクレムリン）	Witty Wolf	価格未定	A･PZL
	卒業Ⅱ Neo Generation	ジャパンホームビデオ	予)12,800	SLG
	DOOM	イマジニア	価格未定	ACT
	プランマーカー2	D.O	価格未定	RPG⑱
6月中旬	キングズバウンティー	スタークラフト	予)9,800	RPG
6月予定	ヴェイル・オブ・ダークネス	ビング	12,800	AVG
	テトリス2+Bonmbliss	ビーピーエス	7,800	PZL
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	12,800	RPG
	シンジゲート	EAビクター	12,800	SLG
8月予定	ラグナレック	グローディア	価格未定	S･RPG
夏／予定	時空救助隊ペンタス～那由他の果てに～	遊演体	価格未定	RPG
	TFX	イマジニア	価格未定	SLG
	舞夢	スタジオトゥインクル	8,800	RPG⑱
	ワイルド・フォース	フォア・ナイン	価格未定	AVG
12月下旬	忘れえぬ炎	遊演体	予)12,800	RPG
年頭	あにまーじゃんX	ソニア	8,800	TBL
未定	ウェディング・エラントリー－逆玉王－	Grocer	7,800	RPG⑱
	ウルフィッシュ・ギャロップ	パンドラボックス	価格未定	RPG
	Queen's Forest	ボーウェンソフトウェア	5,000	AVG
	空母戦記(仮)	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	黒の剣	フォレスト	9,800	RPG
	激闘！日満・日露海戦史	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	ごくらく天国　巨桃の園之巻	ピンキィソフト	価格未定	RPG(18)
	サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定	RPG
	シムアース&シムアントCD	イマジニア	14,800	SLG
	水龍士III	ソフト屋しゃんばら	価格未定	RPG
	ＺII（ゼータ２）	トンキンハウス	価格未定	AVG
	たまご料理	ポンびぃポンポン	価格未定	AVG(18)
	ディエス・イレ	ファミリーソフト	価格未定	AVG
	電撃ナース２〜モアセクシー〜	カクテル・ソフト	8,800	AVG
	★ＮＩＧＨＴＭＡＲＥ	娘屋	7,800	AVG(18)
	ヌーク III	ポンびぃポンポン	価格未定	AVG(18)
	ハイ・リワード	エニックス	価格未定	SLG
	Ｖｅｎｕｓ（仮）	ソフトウェアハウスぱせり	予)8,800	SLG(18)
	プレシオスの夢（仮）	トンキンハウス	価格未定	AVG
	魔導戦士	エレメンタル	価格未定	RPG
	もっこりまんＲＰＧ（仮題）	イリュージョン	価格未定	RPG(18)
	妖精伝説	ＮＥＣアベニュー	価格未定	SLG
	リターン・ザ・レイダース	日本ソフテック	価格未定	A・RPG

PC9821 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

新米アイドル３人娘をビッグスターに育て上げる育成SLG『誕生』がついに移植される。心待ちにしていた9821ユーザーは絶対買いだ！　また、データウエストの『Memories』も発売される。サイコホラータッチのAVGなので、サスペンスが好きな方はどうぞ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／8(金)	★誕生〜Ｄｅｂｕｔ〜	データウエスト	価格未定	SLG
4／22(金)	ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨﾌﾞｼﾘｰｽﾞvol.2Ｍｅｍｏｒｉｅｓ	データウエスト	価格未定	AVG
4月中旬	ロードス島戦記II ＣＤ－五色の魔竜－	ハミングバードソフト	価格未定	RPG
5月予定	ストロングホールド〜皇帝の要塞〜	ビング	12,800	SLG
春／予定	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG(18)
	シムシティ　２０００	イマジニア	価格未定	SLG
	プランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG(18)
6月予定	ヴェイル・オブ・ダークネス	ビング	12,800	AVG
7月中旬	スター・ファイア	スタークラフト	予)9,800	RPG
7月予定	ウィザードリィ〜クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	12,800	RPG
8月予定	ストライクコマンダー	ＥＡビクター	12,800	SLG
9月予定	シャドウキャスター	ＥＡビクター	12,800	RPG

FM-TOWNS パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

去年大ヒットした『餓狼伝説SP（スペシャル）』『侍魂（スピリッツ）』が発表された。格闘ゲームファンは要注目だ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／8(金)	★誕生〜Ｄｅｂｕｔ〜	データウエスト	価格未定	SLG
4／8(予)	A.IV.マップコンストラクション＋A.IV.パワーアップキット	アートディンク	6,800	SLG
4／22(金)	ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨﾌﾞｼﾘｰｽﾞvol.2Ｍｅｍｏｒｉｅｓ	データウエスト	価格未定	AVG
4月中旬	ロードス島戦記Towns－灰色の魔女－（仮）	ハミングバードソフト	価格未定	RPG
4月下旬	ＰＯＮＫＡＮ	ポニーテールソフト	6,800	AVG(18)
	レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント	12,800	STG
4月予定	★スーパーリアル麻雀ＰIV	ビング	12,800	TBL
5月予定	ストロングホールド〜皇帝の要塞〜	ビング	12,800	SLG
	バンパイアハイすくーる	インターハート	価格未定	AVG(18)
	フラッシュバック	ビクターエンタテインメント	12,800	ACT
	ロードス島戦記II Towns－五色の魔竜－（仮）	ハミングバードソフト	価格未定	RPG
春／予定	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG(18)
	ドラドンハーフ	マイクロキャビン	価格未定	RPG
	虹色電飾娘	ＩＳＣ	9,800	ETC
	ハイスクール　ウォー	ＩＳＣ	価格未定	SLG
	プランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG(18)
	プリンセスメーカー２	ガイナックス	予)14,800	SLG
6月中旬	キングズバウンティー	スタークラフト	予)9,800	RPG
6月下旬	ハーフムーンにかわるまで	カクテル・ソフト	8,800	AVG(18)
6月予定	ヴェイル・オブ・ダークネス	ビング	12,800	AVG
7月予定	ウィザードリィ〜クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	12,800	RPG
	現代大戦略ＥＸ	ビング	12,800	SLG
	シンジゲート	ＥＡビクター	12,800	SLG
8月予定	ストライクコマンダー	ＥＡビクター	12,800	SLG
9月予定	シャドウキャスター	ＥＡビクター	12,800	RPG
未定	ＡＢＥＬ<アベル>	ファミリーソフト	11,800	RPG
	ウイングコマンダー　シナリオ１	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー　シナリオ２	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー２	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー２　シナリオ１	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー２　シナリオ２	富士通	価格未定	SLG
	ＥＬＦＩＳＨ	富士通	価格未定	SLG
	★餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ	ジャパンホームビデオ	価格未定	ACT
	★侍スピリッツ	ジャパンホームビデオ	価格未定	ACT
	ディック	アモルファス	8,800	STG
	ヌーク I II カップリング	ポンびぃポンポン	価格未定	AVG(18)
	ハープーン	富士通	価格未定	SLG

MD版『餓狼伝説２』



初登場からかなりの時間が経っているにもかかわらず、その人気は衰えることなく今もゲームセンターを熱い闘いの渦に巻き込んでいるSNKの対戦型格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズ。劇場アニメ化も決定するなど'94年も多くの話題を提供しているこのシリーズだが、今回メガドライブに『餓狼伝説２』が移植されることになった。おなじみテリー、アンディ、ヒガシの３人組の雄姿に加え、今度はあの不知火舞の艶姿をメガドラでも堪能できる！　メガドラでは以前に『１』がセガから発売されているが、この『２』はNEO・GEOの格闘ゲームをいくつもSFCに移植していることで知られるタカラからの発売となる。また、メガドラ版では他機種にはない独自の要素がプラスされるかも!?　ということなので、今後の情報を楽しみにしてほしい。

光栄から異色のSLG



人気のソフトハウス「光栄」がPC9801で発売する新たなSLGは、なんと「犬」が主役のスポーツ・シミュレーション。この『スーパードッグワールド』では、プレイヤーは日本在住の一頭の犬となり、犬によるオリンピック「バウワウカップ」日本代表となって強化合宿に励む！　ゲームの進行は、１日単位で練習メニューを組み、体力、肺活量、脚力などのパラメーターを上昇させていくという、育成SLGではおなじみのスタイルだ。練習の結果は100M走や水泳、さらには算数や嗅覚を競う嗅道などの競技の成績に反映される。本格的なスポーツSLGのシステムと、全60種類に及ぶかわいい犬のキャラクターの魅力とが組み合わされた、'94年最大の異色作だ。

X68000 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格についてはとくに表記のあるもの以外、税別です。

アリスソフトの『アンビバレンツ』が発売される。硬派なゲーマーの多いX68000ユーザーだがたまには美少女ゲームもプレイしては？

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4／28(木)	★ AMBIVALENZ－二律背反－	アリスソフト	6,800	AVG⑱
4月上旬	JINN〔ジン〕～永遠の勇士～	天津堂	価格未定	RPG⑱
4月予定	★ スーパーリアル麻雀PⅣ	ビング	12,800	TBL
	麻雀航海記	ブラザー工業タケル事務局	込)5,800	AVG
夏／予定	餓狼伝説SPECIAL	魔法株式会社	価格未定	ACT
未定	麻雀クエスト	エス・ピー・エス	価格未定	TBL
	魔法大作戦	EAビクター	価格未定	STG
	龍虎の拳	魔法株式会社	価格未定	ACT

その他 パソコン

※表組の中のタイトル後ろの（I）はIBM-PC、（D）はDOS／V、（W）はWindows、（M）はMacintoshです。⑱は18禁のゲームです。

今月の注目作はやはり『シムシティ2000』のDOS／V版だろう。全世界で大ヒットしたタイトルの続編なだけに、ファンには期待もひとしおだろう。また、PC9801版で先行発売されていた『ダンジョンマスターⅡ　スカルキープ』がDOS／V,Mac版で発売されるので、ユーザーの方はどうぞ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4月下旬	シムシティ　2000(D)	イマジニア	9,800	SLG
5月上旬	誘惑は檸檬の吐息(仮)	メイビーソフト	価格未定	AVG⑱
5月予定	ダンジョンマスターⅡ　スカルキープ(D)	ビクターエンタテインメント	12,800	RPG
	ダンジョンマスターⅡ　スカルキープ(M)	ビクターエンタテインメント	12,800	RPG
	パワーポーカー(M)	EAビクター	9,800	TBL
	パワーモンガー(M)	EAビクター	9,800	SLG
	Faceball(I)	ビーピーエス	9,800	STG
	フラッシュバック(D)	ビクターエンタテインメント	12,800	ACT

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
春／予定	DOS／Vパチンコ	ISC	価格未定	TBL
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント(D)	アスキー	12,800	RPG
8月予定	シンジゲート(M)	EAビクター	9,800	SLG
夏／予定	アローン　イン　ザ　ダーク(M)	アローマイクロテックス	12,800	AVG
未定	ウルティマⅧ(I)	EAビクター	9,800	RPG
	SSN-21　シーウルフ(I)	EAビクター	価格未定	SLG
	現代大戦略EX(D)	システムソフト	価格未定	SLG
	SAR(I)	EAビクター	価格未定	ETC
	TFX(D)	イマジニア	価格未定	SLG
	ふしぎの壁のアリス(M)	ガイナックス	価格未定	ETC

3DO 3DO

※詳しいゲーム内容や、さらにデータが見たい人は、P28ページからの特集を読もう。最終確定のデータはそちらにものっています。

ついに今月の20日に松下電機産業から噂のマルチメディアマシン『REAL』が発売される。いわゆる次世代機の中でのトップを切っての発売なだけに、今後の動向が注目されるところだ。国内でのライセンス取得社数も110を越え、ソフトのラインナップも大いに期待がかかる。価格54,800円はゲームユーザーには意見の別れるところだが、ゲームだけに使うのはもったいないのでは!?

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
4月予定	★ NFL　マッデン・フットボール(仮)	EAビクター	9,800	SPG
	★ 娯楽の殿堂	Hakuhodo MMS/Panasonic	8,800	SLG
	★ 鉄人	SYNERGY/Panasonic	8,900	ACT
	★ 寺沢武一の「武」	FUN PROJECT/Panasonic	9,800	AVG
	★ ドクターハウザー	ﾘﾊﾞｰﾋﾙｿﾌﾄ/Panasonic	8,800	AVG
	★ ノンタンといっしょ・のはらであそぼ	ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ/Panasonic	6,800	ETC
	★ ファラオの封印	アスク講談社	8,800	RPG
5月予定	★ 黒き死の仮面	ﾊﾐﾝｸﾞﾊﾞｰﾄﾞｿﾌﾄ/Panasonic	8,800	RPG
	将棋スペシャル(仮)	ｱｽｷｰ/Panasonic	7,800	TBL
	★ スーパーウィングコマンダー(仮)	EAビクター	9,800	STG
	★ 時を越えた手紙	ｼﾝｷﾝｸﾞﾗﾋﾞｯﾄ/Panasonic	8,800	AVG
	★ バーニングソルジャー	ﾊﾟｯｸｲﾝﾋﾞﾃﾞｵ/Panasonic	8,800	STG
	★ プロフェッショナル麻雀悟空(仮)	ｱｽｷｰ/Panasonic	7,800	TBL
6月予定	★ ツイステッド(仮)	EAビクター	9,800	ETC
未定	ワールドカップストライカー3DO(仮)	ココナッツジャパン	価格未定	SPG

2月号プレゼント当選発表 プレゼント

①**戦国秋葉原　信長伝**　東京都・中村良太　東京都・栗原泰斗　神奈川県・太田英晶　②**レッスルエンジェルス3**　秋田県・西嶋昭人　東京都・岩崎武　茨城県・小暮友隆　岡山県・山口智司　③**アマランスⅢ**　新潟県・鈴木伸之　滋賀県　茶木義岳　福島県・高橋拓磨　奈良県・柴田英輝　島根県・伏谷正人　④**レジオナルパワーⅢ**　広島県・中本悠　京都府・吉岡直哉　大阪府・湯浅軌将　千葉県・西塔勇次　⑤**ウルティマ　アンダーワールド**　新潟県・柴木智史　鳥取県・永江剛敏　広島県・倉田純　新潟県・小野田悠一　東京都・草場雅代　他17名　⑥**ロマンシング　サ・ガ2**　埼玉県・彼島賢治　東京都・松田雅俊　群馬県・毒島裕一　⑦**ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ**　福井県・藩守謙介　富山県・藤村泰憲　長野県・半田宜隆　⑧**餓狼伝説SPECIAL**　北海道・佐藤一秀　⑨**エメラルドドラゴン**　宮城県・佐藤政樹　愛知県・吉田隆浩　兵庫県・岩田芳和　⑩**真・女神転生**　新潟県・島倉龍一　山口県・伊藤芳和　京都府・三浦宙明　⑪**ファンタジースター　～千年紀の終わりに～**　長崎県・吉田寛幸　秋田県・諸越光裕　静岡県・大林一晴　⑫**フラッシュバック**　埼玉県・坂口学　東京都・静野由希子　大阪府・竹之内英貴　⑬**『シャングリラ2』テレホンカード**　東京都・鹿子芳雄　茨城県・高橋良幸　大阪府・関軒泰洋　他2名　⑭**『しましま曜日』サイン本**　福島県・高橋正幸　埼玉県・服部浩一　熊本県・衛藤和弘　長野県・佐藤勝彦　滋賀県・佐藤忠生　⑮**『スーパーリアル麻雀PⅣ』カレンダー**　香川県・香川明弘　埼玉県・森嶋武志　茨城県・額賀貴行　他7名　⑯**『戦国秋葉原　信長伝』カードゲーム**　大阪府・山本佳夫　埼玉県・本田佳克　神奈川県・平井知之　大阪府・真鍋孝文　他2名　⑰**『フォーチューン・クエスト』テレホンカード**　沖縄県・大城裕治　北海道・佐久間照雄　富山県・滝口裕一朗　他2名　⑱**バインダー**　愛知県　玉木徹也　福岡県・森本和洋　他3名　⑲**カードケース**　青森県・久保田伸吾　秋田県・斉藤孝秀　⑳**目覚まし時計**　石川県・橋場裕　愛知県・浅野周平　**『電撃王特製ダイスセット』**北海道・宝福公司　愛知県・阿部秀三　東京都・川口英彦　北海道・三輪祐介　大分県・佐久間慶　他295名以上のみなさんです。商品の発送は4月末を予定しています。

賞品の到着を楽しみに待っててね！

SUPER FAMICOM

形態 B バックアップ P パスワード M マウス対応 T マルチタップ対応 ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RCG レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A·PZL アクションパズル A·RPG アクションロールプレイング S·RPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

スーパーファミコン

長年ファンに待たれていた『サンサーラナーガ2』『MOTHER 2』がこの春発売される。発売される頃には受験や進級も終わっている頃なので、首を長くして待っていたファンは心ゆくまで楽しんで欲しい。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／8(金)	NHLプロホッケー'94	EAビクター	9,800	P•T	SPG
	紫炎 ザ•ブレイドチェイサー	ダイナミック企画	9,600	P•M	ACT
4／22(金)	メルヘンアドベンチャー コットン100%	データム•ポリスター	9,300		STG
4／28(木)	★ スーパーボンバーマン2	ハドソン	8,500	P•T	ACT
	★ 遊人のふりふりガールズ	パウ	8,900	T	ETC
4／28(予)	ダイナマイト•ザ•ラスベガス	ヴァージンゲーム	8,900	M	ETC
	平成イヌ物語バウ ポップンスマッシュ!!	タカラ	7,800	P	SPG
4／29(金)	ナイスDEショット	アスク講談社	9,800	B	SPG
4月上旬	★ スーパーダブル役満	バップ	予)9,000		ETC
4月中旬	G2.ジェノサイド	ケムコ	9,800		ACT
4月下旬	NBA JAM	アクレイムジャパン	9,800	P	SPG
	サンサーラ•ナーガ2	ビクターエンタテインメント	9,800	B	RPG
	新•熱血硬派 くにおたちの挽歌	テクノスジャパン	予)9,800	P	ACT
	★ スーパーパチスロマージャン	日本物産	9,500	B	ETC
	★ フォーチュン•クエスト ダイスをころがせ	ザムス•バンプレスト	9,800	B	ETC
	★ らんま1/2 超技乱舞篇	小学館プロダクション/東宝	9,900		ACT
	笑っていいとも！ タモリンピック	アテナ	予)9,500	M	ETC
4月予定	アンダーカバーコップス	アイレム	9,800		ACT
	F-1 GRAND PRIX PARTⅢ	ビデオシステム	価格未定	B	RCG
	★ 機動警察パトレイバー	ベック	予)9,800	B	SLG
	項劉記	光栄	12,800	B•M	SLG
	ダウン•ザ•ワールド Falling Down Into The Worlds End	アスキー	予)9,800	B	RPG
	夢迷路 きぐるみ大冒険	ヘクト	9,800	B	RPG
5／1(日)	Jリーグ エキサイトステージ'94	エポック社	9,800	B•T	SPG
5／27(予)	クレイファイター	タイトー	予)9,800		ACT
	スーパーバトルタンク2	パック•イン•ビデオ	9,800	P	ACT
5月上旬	スーパー4WD ザ•バハ	日本物産	8,800		RCG
5月中旬	パチ夫くんスペシャルⅡ	ココナッツジャパン	価格未定	B	ETC
5月下旬	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	9,980		ACT
	ドラッキーのAりーぐさっかー	イマジニアズーム	価格未定	P	SPG
5月予定	★ 奇々怪界 月夜草子	ナツメ	価格未定	P	ACT
	★ くにおのおでん(仮)	テクノスジャパン	予)6,900		PZG
	サウンドファンタジー	任天堂	価格未定	B•M	ETC
5月予定	サラブレッド ブリーダーⅡ	ヘクト	12,800	B	SLG
	スーパー将棋2(仮)	アイマックス	価格未定	B•M	ETC
	スーパーパティー	日本物産	価格未定		ACT
	伊達公子のバーチャルテニス	ビーアイ	予)9,000	P•M	SPG
	★ 土屋圭市 首都高バトル'94	BPS	予)9,800	B	RCG
	テコンドー	ヒューマン	価格未定		SPG
	ファイターズ ヒストリー	データイースト	価格未定		ACT
	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	価格未定	B	RPG
	レミングス2	サンソフト	予)9,800	B•M	PZG
	ワイルドトラックス	任天堂	価格未定	B	ETC
春／予定	アンジェリーク	光栄	価格未定	B	SLG
	スペースフロンティア	光栄	価格未定	B	SLG
	★ ダークキングダム	日本テレネット	価格未定	B	RPG
	テレビアニメ スラムダンク	バンダイ	予)9,800		SPG
	★ 天使の詩 白き翼の祈り	日本テレネット	価格未定	B	RPG
	中嶋悟監修 スーパーF-1HERO'94	バリエ	価格未定	B	RCG
	ブランディッシュ	光栄	価格未定	B	A•RPG
	★ マッスルボマー	カプコン	9,980	T	ACT
6／17(金)	ワールドカップストライカー	ココナッツジャパン	価格未定	B	SPG
6月上旬	スーパーウルトラベースボール'94	カルチャーブレーン	価格未定	B	SPG
	スーパー•ドラッケン	ケムコ	予)9,800	B	RPG
6月下旬	押忍！空手部	カルチャーブレーン	9,800	P	ACT
	ザ•ストリート•バスケットボールジャシット	ヴァージンゲーム	予)9,800		SPG
	ジグザグキャットダチョウ倶楽部も大騒ぎダ	デンズ	価格未定	B	ACT
6月予定	ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀	EAビクター	9,800	P	A•RPG
	歌舞伎町リーチ麻雀	ポニーキャニオン	価格未定	B	ETC
	甲子園3	魔法ソフト株式会社/四次元	価格未定	B•T	SPG
	全日本プロレス ファイトだポン！	メサイヤ	価格未定	P	ETC
	天龍源一郎のプロレスレヴォリューション	ジャレコ	予)9,800	T	SPG
	パチスロ物語 ユニバーサル•スペシャル(仮)	ケイエスエス	価格未定	B	ETC
	バックス•バニー はちゃめちゃ大冒険	サンソフト	価格未定		ACT
	ハットトリックヒーローⅡ(仮)	タイトー	価格未定		SPG
7月上旬	ロードランナー(仮)	T&Eソフト	価格未定		PZG
7月下旬	ウルトラ競馬(仮)	カルチャーブレーン	価格未定		SLG
	スーパーチャイニーズワールド3	カルチャーブレーン	価格未定	P	A•RPG
	ソード•ワールドSFC2	T&Eソフト	価格未定	B	RPG
	FEDA エンブレム•オブ•ジャスティ	やのまん	価格未定	B	S•RPG
7月予定	スーパーハスラー(仮)	ポニーキャニオン	価格未定		ETC
	ZOOLのゆめぼうけん	インフォコム	8,800	P	ACT
	熱血バレーボールニッポンチャチャチャ(仮)	パック•イン•ビデオ	8,800	P•T	SPG
	めたもる☆キッズ ぐーみん	BPS	予)8,500		ACT
8月上旬	ウルトラサッカー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	B	SPG
8月下旬	スーパーウルトラサッカー	カルチャーブレーン	価格未定		SPG
8月予定	アップルシード	ヴィジット	予)9,800		ACT
	アルバートオデッセイ外伝(仮)	サンソフト	価格未定	B	RPG
	上海Ⅲ	サンソフト	価格未定		PZG
夏／予定	超原人	ハドソン	価格未定		ACT
	つり太郎	パック•イン•ビデオ	価格未定	B	SLG
9月下旬	スーパー飛龍の拳ファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	価格未定	P	ACT
	忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	価格未定	P	A•RPG

『MEMORIES』登場 TOWNS



人間の心象世界に侵入するというシュールな設定が印象的な、データウエストの長編AVGシリーズ『サイキック・ディテクティブ』。その第2弾『MEMORIES』は以前にFM-TOWNS用として発売されていたが、今回DCCS方式によるPC9821/TOWNS共用CD-ROMの作品としてリメイクされることになった。リメイク版の制作にあたっては、グラフィックは256色用にすべて新たに書き直されることに。さらには同社のソフトでおなじみのDAPSを使用したアニメーションも、大量に追加されている。この追加部分のために新たに描き起こされた動画の枚数は、なんと1000枚以上になるという！ BGMもドライバの改良により前作でみられた途切れがなくなりクリアな音になったほか、エンディングテーマはTOWNSではCD-DA、9821ではPDASで演奏される。

ゲーム界のトレンド① PC9801

『ロードス島戦記』や『ソードワールドPC』のヒットあたりから、日本でもTRPGの人気作をコンピュータ化することが増えている。TRPG先進国のアメリカでは以前からこの傾向があり、世界最高の人気を誇るTRPG『AD&D®』をコンピュータ化したシリーズは日本でもおなじみだろう。最近いろんな機種から発売された『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』も、このシリーズのひとつだ。またSFCで登場の『シャドウラン』も、米国では人気があるが日本ではまだ雑誌のリプレイでしか登場していない同名のTRPGをゲーム化したものだ。一方、日本で制作されたTRPGとしては、『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』を販元の遊演体自身がPC9821でゲーム化する『忘れえぬ炎』や、ライトスタッフがPCエンジンで開発している『ブルーフォレスト物語』が目立つところ。もちろん上記の『ロードス』『ソードワールド』も、それぞれ続編や移植がどんどんと登場する予定だ。おっと、今月号の特集でもお伝えしている、『クリスタニア』のパソコンゲームもお忘れなく！

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
10月下旬	ウルトラ麻雀(仮)	カルチャーブレーン	価格未定		ETC
秋／予定	将棋聖天Ⅱ	魔法ソフト株式会社/四次元	価格未定	B・M	ETC
	負けるな！魔剣道2(仮)	データム・ポリスター	価格未定	P	ACT
12月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲	カルチャーブレーン	価格未定	B	RPG
未定	ウィーアーバック	アルトロン	価格未定		ACT
	ウイニングジョッキー(仮)	ナムコ	価格未定		SLG
	ヴェルヌワールド	ザムス・バンプレスト	9,800	B・M	RPG
	ウルティマⅦ	ポニーキャニオン	価格未定	B	RPG
	永遠のフィレーナ	徳間書店インターメディア	9,800	B	RPG
	エストポリス伝記Ⅱ(仮)	タイトー	価格未定	B	RPG
	エスパークス 異次空からの来訪者	トミー	予)9,500	B	A・RPG
	おざなりダンジョン	セタ	価格未定	B	RPG
	お茶の間伝説	I・G・S	予)8,900	B	ETC
	かまいたちの夜	チュンソフト	価格未定	B	ETC
	餓狼伝説SPECIAL	タカラ	価格未定		ACT
	元祖！パチスロ日本一(仮)	ココナッツジャパン	価格未定		ETC
	元祖！パチンコ王(仮)	ココナッツジャパン	価格未定		ETC
	キーパー	データム・ポリスター	7,200		PZG
	鬼神降臨伝 ONI(仮)	バンプレスト	価格未定	B	RPG
	雲にのる	ヘクト	価格未定		ACT
	グラン・ヒストリア	ザムス・バンプレスト	価格未定	B	RPG
	高校サッカー 全国制覇の夢	サンソフト	価格未定	P	SPG
	サージェントサンダースコンバット	ヨネザワPR21	9,800	B・M	SLG
	The・心理ゲームⅡ(仮)	ヴィジット	価格未定	B	ETC
	サムライスピリッツ	タカラ	価格未定		ACT
	ザ・ラストバトル	テイチク	予)9,800	B	RPG
	シヴィライゼーション(仮)	アスミック	価格未定	B	SLG
	新ジャングルの王者ターちゃん	バンダイ	価格未定		ACT
	スーパーノバ	コピアシステム	価格未定		STG
	スーパーパックランド(仮)	ナムコ	価格未定		ETC
	スーパービリヤード ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟﾌﾟｰﾙ	イマジニア	価格未定		ETC
	ストリートダンク(仮)	日本物産	価格未定	P	SPG
	スレイヤーズ	ザムス・バンプレスト	価格未定	B	RPG
	ゼロヨンチャンプRR	メディアリング	価格未定	B・T	RCG
	大貝獣物語	ハドソン	価格未定	B	RPG
	タイムスリップ	ビック東海	予)8,500		STG
	タクティクス・オウガ	クエスト	価格未定	B	S・RPG
	超魔法大陸オズ	BPS	価格未定		RPG
	絵描衛門(仮)	アテナ	価格未定	B・M	ETC
	鉄道王 レールロードタイクーン	I・G・S	予)9,800	B	SLG
	トールキンの「指輪物語」 第1話	ロジーク	価格未定	B	RPG
	ドラゴンクエストⅥ	エニックス	価格未定	B	RPG
	ノスフェラトゥ	セタ	9,500		ACT
	バイクレース(仮)	テクノスジャパン	価格未定		RCG
	バトルZEQUE伝	アスミック	価格未定		ACT
	花の慶次	四次元	価格未定		ACT
	パワースライド(仮)	ココナッツジャパン	価格未定		RCG
	美女と野獣	ハドソン	価格未定		ACT
	飛龍の拳コレクション Ⅰ・Ⅱ・Ⅲプラスワン	カルチャーブレーン	価格未定		ACT
未定	ブレヒストリック	ケムコ	価格未定		ACT
	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	予)8,800	B	A・RPG
	麻雀国盗り物語(仮)	四次元	価格未定		ETC
	マイト&マジック外伝 招かれざる神	ロジーク	価格未定	B	RPG
	マサカリ伝説金太郎RPG編	トンキンハウス	価格未定	B	RPG
	マジパラ	T&Eソフト	価格未定	M	ETC
	ヤマトタケル(仮)	東宝	価格未定		RPG
	やまねこバブジーの大冒険	パック・イン・ビデオ	予)9,800	P	ACT
	幽☆遊☆白書2 格闘の章	ナムコ	価格未定		ACT
	義経伝説(仮)	アスキー	予)9,800	B	RPG
	ライブ・ア・ライブ	スクウェア	価格未定	B	RPG
	ラストショット	サミー	9,500	P・M	SLG
	ランセイバー	ホリ電機	予)8,500		ACT
	ローマ興亡史	マイクロネット	価格未定	B・M	SLG
	ろくでなしブルース	バンダイ	価格未定		ACT
	ワンダーブック(仮)	アスク講談社	価格未定	B	RPG

MEGA DRIVE メガドライブ

形態 R ロムカートリッジ C CDロム BU バックアップ
ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A・PZL アクションパズル A・RPG アクションロールプレイング S・RPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

ゲームアーツの『うる星やつら ディア マイ フレンズ』、セガの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』が注目株。また、『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』などのパソコンからの移植タイトルも増えはじめている。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／15(金)	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ゲーム アーツ	7,800	CD	AVG
4月下旬	NBA JAM	アクレイムジャパン	9,800	ROM	SPG
4月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	7,800	CD	RPG
	F-117ステルス オペレーション：ﾅｲﾄｽﾄｰﾑ	EAビクター	9,800	ROM	SLG
	SPARK	セガ	価格未定	ROM	ACT
	ドラゴンズ・レア	セガ	6,800	CD	AVG
	★ FORMULA ONE WORLD CHANPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ	予)7,800	CD	RACE
5月下旬	ロボコップ対ターミネーター	ヴァージンゲーム	8,900	ROM	ACT
5月予定	アウトランナーズ	セガ	価格未定	ROM	RACE
	NBAプロバスケットボール'94 ﾌﾞﾙｽﾞvsｻﾝｽﾞ	EAビクター	9,800	ROM	SPG
	★ ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	価格未定	ROM	ACT
春／予定	アフターハルマゲドン外伝 エクリプス	セガ	価格未定	CD	RPG
	ロードス島戦記	セガ	価格未定	CD	RPG
6月下旬	ザ・ストリートバスケットボール ジャミット	ヴァージンゲーム	8,900	ROM	SPG
6月予定	FIFAサッカー	EAビクター	9,800	ROM	SPG
	新創世紀 ラグナセンティ	セガ	価格未定	ROM	A・RPG

ゲーム界のトレンド② SFC

春といえばスポーツの季節。プロ野球をはじめ各種のスポーツがこれからどんどんとスタートしていく時期だ。スポーツゲームは家庭用ゲーム機の定番ソフトのひとつだけど、このところ目につくのが、そのスポーツの人気選手の名前をタイトルに使用したソフトだ。個人の名前がモノをいうゴルフ、F1、プロレスなどでは以前からその傾向があったけど、最近多いのはやっぱりサッカー。なかでもSFCで『ジーコサッカー』と『ラモス瑠偉のワールドワイドサッカー』がちがうメーカーから同時に発売されたのには驚いた。一方、海外で人気の高いメガドラには、『ブルズvsサンズ』『ジョーモンタナフットボール』とアメリカンな名前が並んでいる。こういうソフトというのはやっぱり選手のネームバリューが重要なんだろうけど、『伊達公子のバーチャルテニス』(SFC)は、開発中に選手が全豪オープンで活躍して知名度がグンとアップしたという珍しい例だ。ところで『土屋圭市の首都高バトル'94』は、スポーツゲームと呼んでいいのだろうか？

MACWORLD情報 Mac

さる2月17日から19日にかけて、幕張メッセで行われたMACWORLD EXPO／TOKYO1994において、興味深いニュースを入手。3DOで『チキチキマシン猛レース ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦』を発売するフューチャー・パイレーツが興味深い発表をしていたのだ。それは、『チキチキ～』につづくインタラクティブソフトが、なんと知る人ぞ知る、『マカロニほうれん荘』だというのだ。『マカロニ～』は1977年から少年チャンピオンで連載された、鴨川つばめのギャグコミック。トシちゃん・きんどーさん・そーじ君の3人組が織りなす、奇想天外・ハチャメチャな作品で、日本漫画界に燦然たる金字塔を打ち立てたものだ。まずはMacの作品ということで、3DOへの展開などいっさい不明だが、3DOへの移植も期待したいところではある。『チキチキ～』を作ったフューチャー・パイレーツのこと、きっと魅力的な作品に仕上げてくれるにちがいない。なお、MACWORLD EXPO／TOKYOの詳報については、5月号のNEWS COLLECTERSに期待してほしい。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
6月予定	ノスタルジアII	シュールドウェーブ	7,800	CD	AVG
	パノラマコットン	サンソフト	価格未定	ROM	STG
	パワーモンガー	EAビクター	9,800	CD	SLG
未定	イースIV　マスク オブ ザ サン	セガ	価格未定	CD	RPG
	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	ビクターエンタテインメント	8,800	CD	ACT
	エイリアン3	ビック東海	価格未定	ROM	ACT
	F1(仮)	テンゲン	価格未定	ROM	SPG
	サージングオーラ	セガ	予)8,800	ROM	RPG
	シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛	ビクターエンタテインメント	8,800	CD	ACT
	シャドウラン	セガ	価格未定	CD	RPG
	ジョーモンタナフットボール	セガ	価格未定	CD	SPG
	スーパー大戦略SCD（仮）	セガ	価格未定	CD	SLG
	スーパーブランディッシュ	セガ	価格未定	CD	RPG
	★ ダイナマイト ヘッディー	セガ	価格未定	ROM	ACT
	大封神伝	ビクターエンタテインメント	価格未定	CD	RPG
	沈黙の艦隊	セガ	価格未定	ROM	A・SLG
	バーニングフィスト	セガ	予)8,800	CD	ACT
	ハイパーロードモナーク	セガ	価格未定	未定	SLG
	ハイブリットフロント	セガ	価格未定	ROM	SLG
	BATTLE FANTASY	マイクロネット	価格未定	CD	ACT
	マルチプレー・ベースボール(仮)	セガ	価格未定	ROM	SPG
	夢幻のごとく	セガ	価格未定	CD	S・RPG
	モータルコンバット	アクレイムジャパン	価格未定	ROM	ACT
	ラングリッサーII	メサイヤ	価格未定	ROM	S・RPG
	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ	価格未定	CD	RPG
	レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント	8,800	CD	STG
	ローリングサンダー3	ナムコ	価格未定	ROM	ACT

PC ENGINE　PCエンジン

形態 H Huカード S SCDロム A アーケードカード M マウス対応 MB メモリーベース128 **ジャンル** ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A・PZL アクションパズル A・PPG アクションロールプレイング S・PPG シミュレーションロールプレイング DC デジタルコミック

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
4／22(金)	爆伝　アンバランスゾーン	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7,800	SCD	AVG
4月中旬	パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ	ココナッツ・ジャパン	8,800	SCD	ETC
4月下旬	★ ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
4月末	風霧	ナグザット	価格未定	SCD	ACT
4月予定	初恋物語	徳間書店インターメディア	予)7,800	SCD	SLG
	ぷよぷよCD	NECアベニュー	5,600	SCD	A・PZG
5／20(金)	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	価格未定	SCD	ACT
5月予定	★ ときめきメモリアル	コナミ	価格未定	SCD	SLG
	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定	SCD	RPG
春／予定	ザ・プロ野球SUPER'94	インテック	価格未定	SCD	SPG
	ブランディッシュ	NEC HE	価格未定	SCD	A・RPG
6月予定	KO世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活　完結編～	パック・イン・ビデオ	予)8,800	SCD	RPG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
6月予定	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	8,800	SCD	RPG
	★ 誕生　～Debut～	NECアベニュー	価格未定	SCD	SLG
	★ ワールドヒーローズ2	ハドソン	価格未定	S+A	ACT
夏／予定	コズミック・ファンタジー4　～銀河少年伝説～突入編〈伝説へのプレリュード〉	日本テレネット	予)7,400	SCD	RPG
	3×3EYES　～三只眼變成～	NEC HE	価格未定	SCD	AVG
	マッドストーカー	NEC HE	価格未定	S+A	ACT
	★ 女神天国　～MEGAMI PARADISE～	NEC HE	価格未定	SCD	RPG
	YAWARA！2	ソフィックス	価格未定	SCD	DC
	ロードス島戦記II	ハドソン	価格未定	SCD	RPG
未定	愛・超兄貴	メサイヤ	価格未定	SCD	未定
	姐（あねさん）	NECアベニュー	価格未定	SCD	ACT
	アルナムの牙	ライトスタッフ	価格未定	SCD	RPG
	アンジェラス2　～ホーリーナイト～	アスミック	価格未定	SCD	AVG
	栄冠は君に	アートディンク	価格未定	SCD	SLG
	OFF THE WALL	テンゲン	価格未定	Hu	A・PZG
	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	価格未定	AC	ACT
	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	価格未定	SCD	DC
	クイズアベニュー3	NECアベニュー	価格未定	SCD	ETC
	空想科学世界ガリバー	ハドソン	価格未定	SCD	RPG
	GS美神	バンプレスト	予)8,800	SCD	AVG
	サークIII	NEC HE	価格未定	SCD	A・RPG
	サイレントメビウス	角川書店	価格未定	SCD	RPG
	スーパーリアル麻雀　PII・PIIIカスタム	ナグザット	価格未定	SCD	ETC
	スタートリングオデッセイII	レイフォース	価格未定	SCD	RPG
	ストライダー飛竜	NECアベニュー	6,000	AC	ACT
	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	4,800	SCD	STG
	聖戦士伝承　～雀卓の騎士～	ニチブツ	価格未定	SCD	ETC
	卒業写真&美姫（仮）	ココナッツ・ジャパン	価格未定	SCD	AVG
	断層都市ストレイロード	I. G. S.	価格未定	SCD	RPG
	チキチキボーイズ	NECアベニュー	4,800	SCD	ACT
	天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定	SCD	ACT
	とらべらーず！　～伝説をぶっとばせ～	ビクターエンタテインメント	予)8,800	SCD	RPG
	ネオ・ネクタリス	ハドソン	価格未定	SCD	SLG
	ハイパーウォーズ	ハドソン	価格未定	SCD	SLG
	バステッド	NECアベニュー	価格未定	SCD	AVG
	ピーターパックラット	テンゲン	価格未定	Hu	ACT
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	予)8,800	SCD	DC
	ブラッドギア	ハドソン	価格未定	SCD	A・RPG
	ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ	価格未定	SCD	RPG
	ぽっぷるメイル	NEC HE	価格未定	SCD	A・RPG
	ポピルズ	テンゲン	価格未定	Hu	A・PZG
	マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定	Hu	ACT
	魔導物語1（仮）	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
	魔導物語2（仮）	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
	魔導物語3（仮）	NECアベニュー	価格未定	SCD	RPG
	魔法の少女シルキーリップ　3人の女王候補	日本テレネット	価格未定	SCD	AVG
	ミサイルファイター	NEC HE	価格未定	SCD	ACT
	もってけたまご	ナグザット	価格未定	SCD	ACT
	レニーブラスター	NECアベニュー	価格未定	未定	ACT

ぽっぷるメイル　MD



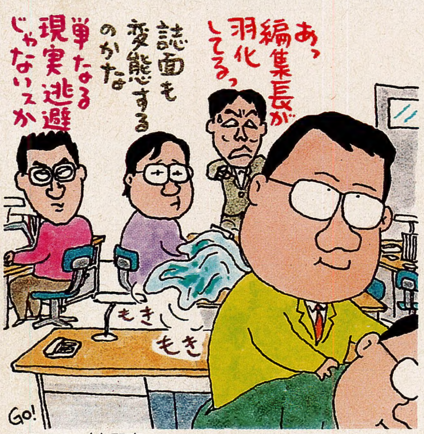
4月1日に発売されるMEGA-CDの話題作『ぽっぷるメイル』。発売元のセガでは、このソフトを購入した人に抽選で2大グッズがプレゼントされるというキャンペーンを実施中！　まずひとつめは、このキャンペーンのためにオリジナルで制作された「アニメビデオ」だ。ゲームの主人公メイルが大活躍するミニドラマが楽しめる。もうひとつのプレゼントは「シークレットダイアルアクセスカード」。これは、5月末日までの期間中にこのカードを公衆電話に差し込むだけで、メイルのショートストーリーやゲームの攻略情報が聞ける「メイルのシークレットダイアル」に自動的にコールできるというものだ。ビデオのほうは1000名様に、そしてアクセスカードのほうは2000名様にプレゼント。さぁ、キミもいますぐ近所のソフト店に急げ！

3DOの値段が変更に!!　3DO

当初、79,800円と発表されていた松下の3DO機、REAL／FZ-1の価格が、変更になった。その価格は驚くべきことに、54,800円。この価格設定は、3DOの普及に加速をつけることになるかもしれない。それぐらいのインパクトを持つニュースだ。その詳しい内容を、松下の2月18日付のリリースから拾うと、広く市場の要望に応え、さらに3DOの積極的な展開をはかるために、専門販売体制の確立とともに、この価格が変更されるとのこと。すでに発表された機能などについては、従来発表されていたものに変更はない。電子回路の集積度アップ・キーデバイスのコストダウン・製造工法の改善などによるコストダウンとのこと。3月20日に購入を考えていたユーザーにとっては、非常に嬉しいニュースにちがいない。もちろん、迷っている人にとっては、新たな評価基準ができたわけになる。

この価格変更のニュースは、今月号の28ページから42ページまでの3DO特集とともに、購入を考えてみるいい機会かも……。

次号予告



イラスト／中野豪

電撃王 5月号は 4月8日(火)発売

電撃スーパーヒットチャート大特集!!

話題のソフト、人気のゲームがひとめでわかる電撃ヒットチャートが大変身！　業界極秘データをもとに大増ページで刷新記念大特集!!

SEGAまるごと大研究

次世代ゲーム機競争のカギを握るSEGAの戦略と最新ソフト『DAYTONA』、アメリカで先行リリースされた『ソニック3』を徹底研究!!

編集後記

3DOの『ペブルビーチ』を楽しんだ。ゴルフ初心者の私にとって嬉しいのは〝音〟。ボールがカップに吸い込まれた時の音がなんともリアル。値段も下がった。でも家賃が上がった。車も欲しい。どうしようかな……(塚)

パソ通を始めようと思い立ち、NiftyのIDを取得。未知の世界に踏み込む不安もつかのま、なーんだ、伝言ダイヤルやQ2と一緒じゃないか。かつてのハマッタ日々を思い返し新たな不安が……。伊奈さん僕は元気です。(住)

ここだけの話、メディアワークスの新コミック誌タイトルは『電撃大王』に決まったらしいぞ。ちまたでは「餃子大王みたい」とかカゲロも聞こえてくるけど内容はブリバリなので買ったほうがいいかもしれないぞっと。(柏)

冬である。雪が私を呼んでいる。ウン十万をかけて揃えた用具一式を持ち、今週末もスキーにでかけることはまちがいない。これで用具の値段に見合う足前があればいいのだが、毎週転んで板が一番泣いている。(紀)

〝壁に耳あり障子に目あり〟という諺があるが、最近の私の生活は、けっこうあちこちに筒抜けだ。原因は実に簡単、人間には耳や目のほかに、脳みそや口なんて余計なものがあるからだ。う〜ん。(小)

『龍虎の拳2』のエンディングを見た。弱音を吐く電撃PCエンジンのライターをムチ打って、なんとか出させた（一部虚構)。『餓狼スペ』に負けず、なかなか凝っていて見た者を爆笑の渦に巻き込むコト必至。(山)

最近、遅ればせながら『たったひとつの冴えたやりかた』（M・J・ブラッドベリー／ハヤカワ文庫）を読んだ。いやー、泣けた泣けた。SF読んで泣くなんて何年ぶりのことか。ぜひ一読をお勧めする。(M)

幻想を抱く者は幸せである、最近とみにそう思う。甘い夢に迷って真実を見失うと、とんでもない目に合うモノである。最近のゲーム界もそうだ。メディアの隙間から漂う真実を見極める努力を養ってくれ。以上。(諏)

先日、話題の（？）「KMCパッド」の試作品が送られて来た。はっきり言って女性器そのまんまだ。これ載せても大丈夫かなあ。大丈夫だろう。大丈夫に違いない。結果は今月の「NEWS COLLECTORS」にて。(J)

皆さんコンニチワ。今号より電撃王でデビューする〝新人〟の純です。フェラーリ・テスタロッサの購入（ボカッ)、田園調布の邸宅の購入（バキッ)、内田有紀との結婚（ガスッ）な、など課題は山積みですが頑張ります。(純)

STAFF

編集長……………………………………塚田正晃
副編集長…………………………………住　博司
編集……………柏原康雄／高島紀彦／小野田 雅／丸山幹夫
武笠敦子／諏訪浩樹／岡田 潤／倉橋 純
編集協力…………圓道祥之／河野崇／ジャングルファクトリー
化石ハウス／久村竜二
Kライターズクラブ／MW企画室
ライター……………中村典子／坂木恒善／荒井陽子／森田慶子
中村泰宏／小峯徳司／小倉倫子
重堂恭介／小軽闘平／斉藤直樹／西川　潤／和泉　蒼
岩崎和夫／藤井幹順／廣瀬真弓
水野隆史／山本祐司／谷口　茂／北村真由美／苑崎　透
本内新太郎／超音速／堀慎二郎／岸川　靖
日本売文業組合
デザイン………………………朝倉哲也／12 TO 12／沢田昭彦
佐藤敏行／斎藤和代／(有)イグズ／羽沢組
日向淑朗／クスコムーチョ／今野享子
オフィスアマゾン
カメラマン………………林久平／倉部和彦／分部辰浩／岸正一
江尻宏明／中村英良／舟喜力／林克典／伊豆倉守一
真下裕／村田　淳／森健吾／木村卓也／弘瀬秀樹

電撃王4月号
1994年4月1日　特別定価580円

■編集人　塚田正晃
■発行人　佐藤辰男
■発行所　メディワークス
住　所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集) 03-5276-2434 (広告) 03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
住　所　東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業) 03-3294-1137
■印刷所　共同印刷株式会社

雑誌コード　06393-4

お詫びと訂正　小誌3月号特集『バーチャファイターの魅力と可能性』のなかで、42ページに『サターン』の紹介として掲載した写真は『CD−X』の誤りでした。セガならびに、関係者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをここにお詫びして訂正させていただきます。



オリジナル・ビデオ・アニメーション

Fortune Quest

フォーチュン・クエスト

世にも幸せな冒険者たち

ビデオ全4巻

各¥5,800(税込)/各30分
第1,2巻▶好評発売中
第3巻▶3月10日発売
第4巻▶5月10日発売

全巻購入応募特典

特製"迎 夏生先生イラスト入りバインダー"と"テレホンカード"を全員にプレゼント!

★オリジナル・ビデオ・アニメーション「フォーチュン・クエスト第1巻、第2巻」全国書店、アニメイトショップにて好評発売中!!

ビデオ電話予約受付中!!

0492(59)1100 角川ブックサービスまで

★スーパーファミコン版「フォーチュン・クエスト/ダイスをころがせ」ザムスより近日発売予定!!

★CD & BOOK「モンスターポケットミニ図鑑」3,600円 書店にて発売中

原作:深沢美潮
キャラクター原案:迎夏生

STAFF ●原作:深沢美潮(角川スニーカー文庫) ●キャラクター原案:迎 夏生 ●キャラクターデザイン・作画監督:中山由美●脚本:まるおけいこ●音楽:安西史孝●製作:角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント CAST ●パステル:笠原留美●クレイ:林 延年●トラップ:古川登志夫●キットン:太田真一郎●ノル:川津泰彦 ●ルーミィ:西原久美子 ●ナレーション、シロ:冬馬由美●アニメーション制作:J.C.スタッフ

レーザーディスク

各¥5,800(税込)
カラー/ステレオHi-Fi/標準ディスク/CAV
STAGE-1▶ 好評発売中
STAGE-2▶3月2日発売
STAGE-3▶4月27日発売
STAGE-4▶7月発売
★各巻映像特典&冒険者新聞付

全4巻購入応募特典

冒険者の心得CDシングル

CD好評発売中

オリジナル・サウンドトラック～冒険音楽の旅

収録曲:「フォーチュン・クエスト～いつか叶う夢」笠原留美/「迷いの森」さいとうみわこ/音楽:安西史孝
●CD:VICL-469 ¥3,000(税込)

主題歌シングル

「フォーチュン・クエスト～いつか叶う夢」笠原留美

C/W:「迷いの森」さいとうみわこ
●CDS:VIDL-149 ¥930(税込)

ビデオ・LD発売:角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント/ビデオ販売:LD販売:ビクターエンタテインメント/CD発売・販売:ビクターエンタテインメント
ビクターエンタテインメント株式会社

本格的冒険活劇ラジメーション

LEGEND OF CRYSTANIA

文化放送系 電撃アワー レジェンド・オブ・クリスタニア

～はじまりの冒険者たち～

CDシネマ-4 ジャケット原画より
©1993 グループSNE/メディアワークス/ビクターエンタテインメント



ラジメーション
毎週日曜日
文化放送(JOQR)1134KHz
23:00～23:30
ラジオ大阪(OBC)1314KHz
22:00～22:30
山陽放送(RSK)1494KHz
21:30～22:00
DJ:石田彰&乾和代
DJ+ドラマの30分

NOW ON SALE



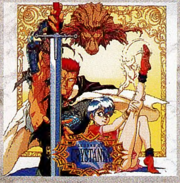
OP「はじまりの予感」
ED「導かれて…」乾和代
CDS:VIDL-148 ¥930(税込)



オリジナル・サウンドトラック
CD:VICL-480 ¥3,000(税込)



CDシネマ-1「神の城壁」
CD:VICL-481 ¥3,000(税込)



CDシネマ-2「異邦の民」
CD:VICL-482 ¥3,000(税込)



CDシネマ-3「邂逅の森」
CD:VICL-483 ¥3,000(税込)

原作:水野 良(メディアワークス刊電撃文庫)
脚本:遠藤明範/演出:本田保則/音楽:大島ミチル/主題歌:乾 和代

CAST レードン:石田彰/ナーセル:関俊彦/アデリシア:弥生みつき/クイルド:西村智博/オーヴィル:矢尾一樹/ライファン:大谷育江/ボークス:松本保典/ジェノバ:緒方恵美/シェール:玉川紗己子/リオ:冬馬由美/ルドル:関智一/ローム:速水奨/マティス:目黒祐一

3.24 ON SALE

CDシネマ-4「逃走の大地」

「暗黒の民」「封印の民」「はてしなき追撃」「リオの葛藤」●OP・EDショートバージョン収録●CD:VICL-484 ¥3,000(税込)

5.21 ON SALE「CDシネマ-5」●CD:VICL-485 ¥3,000(税込)

4.21 ON SALE「オリジナル・サウンドトラックVOL.Ⅱ」●CD:VICL-518 ¥3,000(税込)
●イメージ・ソング「Lady Moon」歌:乾 和代●レードンのイメージ・ソング 歌:石田彰 他収録●音楽:大島ミチル

★クリスタニアに続く新シリーズスタート! 書き下ろし新ストーリーで、4月8日㈮放送開始!
文化放送系電撃アワー「極道くん漫遊記外伝 ～生き血をすする聖女たち」
原作:中村うさぎ(メディアワークス刊 電撃文庫)/脚本:渡辺麻実/演出:本田保則/音楽:神林早人
ラジメーション:★4月8日スタート 文化放送(JOQR)1134KHz〈毎週金曜日25:30～26:00〉★4月10日スタート ラジオ大阪(OBC)1314KHz〈毎週日曜日22:30～23:00〉

電撃文庫「漂流伝説クリスタニア②」水野良/イラスト:うるし原智志▶好評発売中(発行:メディアワークス/発売:主婦の友社)
ビクター エンタテインメント株式会社 CD発売・販売:ビクターエンタテインメント㈱〈お問い合せ〉AMPソフト制作部03(3406)7334

発行:メディアワークス 発売:主婦の友社 発行人:佐藤辰男 編集人:塚田正晃
1993年6月2日第三種郵便物認可 1994年4月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻 第4号 通巻15号
〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11 ☎03-5276-2434(編集部) 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 ☎03-3294-1137(営業部)
特別定価580円[本体563円]
T1006393040585

印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06393-4